

№2 (10) 1998

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

Руководство по изроделанью
о том, как создать собственную игру

Игровые технологии
термины и понятия

Полное прохождение
Blade Runner

Deathmatch Quake
пособие по убийству

Интервью
с Джоном Ромеро

Рубрика Интернет
Графические MUDs
Повесть о взломе И-нет
WAREZ

Рубрика Q2 Zone

и многое другое...



Blade Runner

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

Вселенная игр

Фирма "Русский стиль" приглашает любителей игр.
Широкий выбор компьютеров, мультимедиа, мониторы, комплектующие.
Компьютерные игры, энциклопедии, обучающие программы.



Мы ждем вас!

Метро "Алексеевская" Звездный б-р. д. 21, офис 526.

Тел. /Факс: 215-5701, 215-2775, 215-2057, 215-0470, 215-5913, 215-0701

E-mail: rsprog@dol.ru www.russtyle.ru

От редакции

Вы держите в руках десятый номер "Навигатора". В сущности — юбилейный. Перед тем, как начать работать над его содержанием, мы некоторое время соображали, что бы такое сотворить, чтобы названный юбилей в журнале отметить. После долгих и нутужных размышлений пришли к выводу, что ничего такого делать не станем — к чему? Отметить можно и... другим образом, причем отнюдь не путем написания десятка статей о суровой редакционной действительности, а куда как более приятным и веселым образом. Пиво, Quake и четверочку соединенных сетью компов — чего еще надобно простому человеку в наше нелегкое время!

Отметили. Однако же одним фрагированием друг друга дело не ограничилось — каким-то образом номер все-таки получился юбилейным. И причины тому вполне даже объективны. Начать с того, что к Рождеству практически прекратили выходить новые игры. Жалкие симулятор по сдаче прав на вождение и абсолютно никудышный файтинг — согласитесь, небогат урожай за неделю! В этот раз мы даже не стали печатать в разделе Новостей список релизов — уж больно жалко выглядели те пять игровых названий, которые в нем значились.

Практическое отсутствие свежеприпавших в редакцию игр, как нетрудно догадаться, имело два следствия. Первое состояло в том, что обрадовавшийся внезапно возникшему затишью народ с удвоенным прилежанием налег на Quake и пиво. Второе же, более важное для журнала следствие, свелось к переброске всех сил на раздел Preview. Правда, поначалу эта переброска ни к чему не привела, так как в начале января, когда стартовала работа над номером, никакие новые проекты еще не анонсировались — видимо, все разработчики и все средства массовой информации мира занимались примерно тем же, что и мы (то бишь ничем не толковым не занимались).

В дальнейшем раздел Preview все же обрел надлежащую величину, как и обещалось в предыдущем номере. Однако сделан он был преимущественно уже ближе к середине-концу января, когда хоть какая-то информация о новых поступать начала. Сейчас, кстати, ее уже море разлитое, так что preview в следующем номере будут содержаться примерно в таком же объеме, что и в этом.

...Однако же не одними анонсами ожидающегося жив "Навигатор" — а значит, оставались разделы Max.View, Gamer's Zone и Solutions&Guides. Причем последний также исключался, так как на отсутствии нового много руководств и солюшенов не понаделаешь. Как наиболее провинившихся, избрали Lords of Magic, Tomb Raider 2, а заодно и Blade Runner, получивший в прошлом нашем номере высочайший за всю историю журнала рейтинг. К слову говоря, Blade Runner при этом еще раз вошел в книгу рекордов "Навигатора", так как его прохождение оказалось наиболее трудоемким из всего, что обсолюшивалось у нас до сих пор.

Дальше — все очевидно. Призадумавшись над Max.View, мы выделили из него раздел Интернет, который теперь, я надеюсь, станет постоянным. Давно пора было. Следом — Q2 Zone, посвященная народному творчеству на базе Quake 2. Опять же из числа тем, которые надо либо освещать глобально и отдельным разделом, либо вообще не затрагивать, — а затронуть очень даже хотелось. Следом — отдельная рубрика онлайн-журнала Russian Gaming World. Следом — рубрика HintBook, весь смысл которой рассказан в ее названии. Следом — поставленный перед производственной необходимостью Геймер в срочном порядке навалял свое "руководство по игроделанью". Следом — появилась техническая рубрика, которую мы надеемся продолжить в последующих номерах. И так далее. Да, чуть не забыл — еще на всякий случай поменяли дизайн страниц. После чего 10й номер, который (как было указано в начале) вы держите сейчас в руках, стал настолько отличающимся от всех предыдущих, что иначе, кроме как юбилейным, его уже по-другому и назвать-то нельзя.

А если ненадолго сделаться чуть более серьезным, то сейчас мы слегка меняем направление развития. Какой смысл превращать журнал в энциклопедию, состоящую из одних лишь preview и review? Согласитесь, то малоинтересно, разве что игр появляться за месяц будет несметное количество (и тут уж никуда не денешься, придется им все место посвящать). Журнал должен быть журналом, и должен содержать достаточно всевозможнейших статей, из которых можно почерпнуть некие действительно интересные для себя вещи. И которые просто интересно почитать. Для того и введены новые разделы.

По данному номеру "Навигатора" мы особенно ждем ваших откликов. Трудно самим оценить, насколько удачно получилась та или иная часть журнала, и насколько он был удачен вообще. Координаты редакции, по которым можно слать корреспонденцию, вы знаете. Критикуйте все, что считаете негодным, и огромное спасибо всем, кто напишет.

**Иван Самойлов,
главный редактор**

ул.Беговая д.13
т/ф 945-8877, 945-4960
945-4961,945-4968

MegaTrade

КОМПЬЮТЕРЫ

Pentium MMX
Pentium II

Мультимедиа Системы



- Компьютеры собраны из комплектующих ведущих производителей: Intel,AMD,EliteGroup,Gigabyte,S3,Mitsumi,Matrox и др.
- Индивидуальный подход к каждому покупателю.
- Возможна любая конфигурация.
- Разумные цены и годовая гарантия. MONEY BACK 14 дней.
- При установке Windows95 полная настройка всех компонентов системы и установка программного обеспечения.
- Отличный выбор аксессуаров, периферии и продукции мультимедиа.

CD-ROM дисководы: Panasonic,Pioneer,Creative Принтеры Hewlett Packard

Звуковые платы: YAMAHA,Guillemot,Creative Сканеры: Mustek,Artec

Устройства для записи CD-R и CD-RW YAMAHA

Джойстики и мыши: Genius,Gravis,Logitech,CH,Quick Shot

Звуковые платы GUILLEMOT(Франция) на базе RISC DSP Dream 50MIPS

16-и канальная цифровая студия, 4 (до20)Мв RAM сэмплер,
18-и битная оцифровка,цифровой вход/выход S/PDIF 44,1KHZ,
полифония 64 ноты,GM/GS/SBPro,интерактивный surround с
выходом на 2 или 4 колонки,соотношение сигнал/шум 91Db(A)



3 модели от 170\$

3Dfx ускоритель GUILLEMOT MAXI GAMER 3Dfx

на базе набора микросхем Voodoo 3Dfx , 4MB RAM



Активные колонки YAMAHA

YST-M7	5W/канал,80Hz-20KHz	60\$
YST-M15	10W/канал,70Hz-20KHz	80\$
YST-M20DSP	10W/канал,70Hz-20KHz	87\$
YST-MSW5	subwoofer 15W,40-250Hz	95\$
YST-MSW10	subwoofer 25W,35-250Hz	135\$
YST-MS25	speaker system 40Hz-20kHz	
	5W/канал + 15Wsubwoofer	135\$

YST-MS25



СОДЕРЖАНИЕ

News

- Новости мира 4
Новости по России 6

Preview

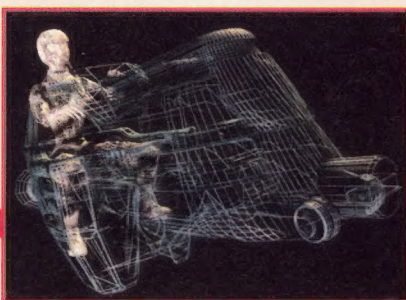
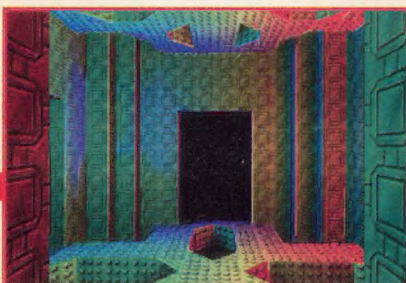
- Final Fantasy VII 8
Arsenal 11
The Need for Speed 3 12
Excessive Speed 14
The Settlers 3 16
Egypt 1156 BC: Tomb of the Pharaoh 17
Millennium Four: The Right 18
Liberation Day 19
Battlezone 20
Babylon 5 21
Jagged Alliance II 22
Blood 2: Oh, the Horror! 26
Solar Crusade 28
Hardwar 29
Urban Assault 29
Gubble II 30
Ares Rising 31
Alien Resurrection: The Game 32
20000 Leagues: The Adventure Continues 33
Flesh Feast 34
Speed Tribes 35
Age of Wonders 36
Jquan 40
Demonworld 42
Dune 2000 43
EverQuest 44
Return Fire II 49
M.A.X. 2 50
Command&Conquer 2: Tiberian Sun 51
Stratosphere 52
The Great Battles of Caesar 52

Max. View

- Игровые технологии 54
Руководство по игроделанию 58
Вялотекущая RTS 68
Тестирование колонок 70

Review

- Nightmare Creatures 76
GAG 79
MadSpace 82
Wing Commander: Prophecy 84
Flight Unlimited II 92
F-22 Air Dominance Fighter 95
Petz II & Tamagotchi 98
Galapagos: Mendel's Escape 100



- 102 Evolution: The Game of Intelligent Life
106 Bug Riders
107 Rising Lands
109 East Front
112 Sierra Pro-Pilot
114 Redline Racer
115 TOCA Touring Car Championship

MicroReview

- 117 Montezuma's Return
117 Screamer Rally
117 Trucks

Internet

- 118 Internet News
119 Internet Top 100
120 Free Online Games
124 Повесть о взломе Интернет
128 Warez
132 FAQ

RGW

- 134 Джон Померо о Daikatana
135 Bullfrog: Dungeon Keeper 2

Q2 Zone

- 136 The Reckoning
137 Juggernaut
138 Народное творчество в Q2
141 Интернет ресурсы и адреса

Guides&Solutions

- 142 Lords of Magic
148 Blade Runner
162 Tomb Raider 2

ForgottenWare

- 178 Railroad Tycoon
179 Centurion: Defender of the Rome

Cheats, Hints, Secrets, Cracks

- 180 Cheats
182 Игровые баги
182 Incubation
183 Wing Commander: Prophecy

Gamer's Zone

- 186 Лукоморья больше нет
188 Deathmatch Quake
196 Виртуальное насилие
200 "Волох", ч. I
207 Gamer's Mail

20000 Leagues:	Dungeon Keeper 2	135	Jagged Alliance II	22	Screamer Rally	117
The Adventure Continues	East Front	109	Jquan	40	Sierra Pro-Pilot	112
Age of Wonders	Egypt 1156 BC: Tomb of the Pharaoh	17	Juggernaut	137	Solar Crusade	28
Alien Resurrection: The Game	EverQuest	44	Liberation Day	19	Speed Tribes	35
Ares Rising	Evolution:		Lords of Magic	142	Stratosphere	52
Arsenal	The Game of Intelligent Life	102	M.A.X. 2	50	Tamagotchi	99
Babylon 5	Excessive Speed	14	MadSpace	82	The Great Battles of Caesar	52
Battlezone	F-22 Air Dominance Fighter	95	Millennium Four: The Right	18	The Need for Speed 3	12
Blade Runner	Final Fantasy VII	8	Montezuma's Return	117	The Settlers 3	16
Blood 2: Oh, the Horror!	Flesh Feast	34	Nightmare Creatures	76	TOCA Touring Car Championship	115
Bug Riders	Flight Unlimited II	92	Petz II	98	Tomb Raider 2	162
C&C2: Tiberian Sun	GAG	79	Quake	188	Trucks	117
Centurion: Defender of the Rome	Galapagos: Mendel's Escape	100	Railroad Tycoon	178	Urban Assault	29
Daikatana	Gubble II	30	Redline Racer	114	Wing Commander: Prophecy	84, 183
Demonworld	Hardwar	29	Return Fire II	49		
Dune 2000	Incubation	182	Rising Lands	107		

Метаморфозы

Корпорация CUC International, в состав которой входят такие известные компании, как Blizzard Entertainment, Davidson & Associates, Knowledge Adventure и Sierra On-Line, сменила свое название на Cendant Corporation. И произошло это после слияния с HFS Incorporated. Теперь в Cendant работает более 30.000 человек со всего света. Впрочем, глобальных изменений в структуре корпорации при этом не произошло. Так что встречайте старого нового знакомого — Cendant Software.

Роджер Вилко списан в утиль

Cendant Software (бывшая CUC Software) сняла с производства очередной сиквел сериала Space Quest. Седьмая часть должна была стать новой вехой в приключениях Роджера Вилко, бравого космического балбеса. Но, по весьма туманным причинам, немецким хозяевам Sierra не понравилась идея продолжения сериала. Может быть, тому причиной стал почти полный провал шестой части? Кто знает, кто знает...

Впрочем, возмущение игровой общественности было вызвано не только этим. Поклонникам Space Quest крайне не понравилось отношение разработчиков к сериалу, которое внезапно оказалось крайне пренебрежительным. Уже через несколько часов после поступления этого печального известия в Интернет появились сайты с призывами "Save Space Quest 7!". Каждый настоящий ценитель сериала может принять участие в программе за продолжение работ над SQ7. Вы можете подписаться под петицией в адрес высшего руководства Cendant/Sierra с просьбой не закрывать проект окончательно.

Честно говоря, очень жаль, что амбиции таких крупных компаний (даже и вполне понятные с точки зрения прибыли) встанут на пути игр уровня SQ7. Мы связались с представителями Sierra и выяснили, что существует шанс возвращения SQ7 в разработку. Шанс, конечно, небольшой, но все-таки в один прекрасный день Роджер Вилко может вернуться!.. Теоретически.

Прибавка к Dark Reign

В январе компания Activision анонсировала Rise of the Shadowhand — add-on для real-time стратегии Dark Reign. Выход add-on запланирован на март 1998 года, для его запуска необходима проинсталлированная Dark Reign. Обещано: 18 миссий для single player, свыше десяти новых юнитов, новые миссии для режима cooperative, а также — поддержка онлайн-игры для восьми человек, где каждому на выбор предлагается одна из четырех армий (к двум исходным прибавились "Freedom Guard XENIX" и "Imperium Shadowhand"). Игроки смогут преобразовывать поле сражения в реальном масштабе времени — прокладывать дороги или создавать болота на пути наступающего неприятеля. Усовершенствованный редактор позволит желающим ваять миссии для multiplayer.

Новое божество

На игровом пантеоне появилось новое светило — G.O.D. Не подумайте чего дурного! Так называется новая издательская компания — Gathering of Developers. Ее составили ряд очень известных компаний-разработчиков — Epic MegaGames (Unreal), Pop Top Software (если кто не знает — разработчики Heroes of Might & Magic 1/2), 3D Realms (Duke Nukem 3D, Prey), Terminal Reality (Terminal Reality) и Ritual Entertainment (Quake MP1, SiN). Все пять компаний имеют равные права в новом предприятии.

Девизом новой компании можно назвать фразу "Разработчик всегда прав!". В условиях развития рынка главенствующую роль обычно играет издатель, который диктует абсолютно все условия разработчикам и часто лишает их полета фантазии, что приводит к появлению недоброкачественных и скучных игр. G.O.D. намеревается серьезно приняться за рынок игр для PC. Проекты, которые G.O.D. собирается издавать, относятся к самым различным жанрам, но все они обещают нести в себе значительную долю оригинальности. Кажется, все прогрессивные разработчики игр теперь могут найти для себя приют в доме Бога — ведь даже деньги, которые будут выплачиваться гейммейкерам, обещают быть более

крупными, нежели в других издательских компаниях. На этот год издательство G.O.D. запланировало к выпуску 4 игры. В следующем году их число вполне может возрасти до 10-ти.

Подробно мы расскажем о G.O.D. в следующем номере — хотели бы в этом, да информация появилась незадолго до поступления номера в печать, и мы уже попросту не успевали. Но прежде, чем переключить ваше внимание на следующую новость, обратим ваше внимание на следующие вещи. Что называется, кратко и без лишних комментариев.

Первое. Образование G.O.D. вызвало крайне негативную реакцию у многих издателей. Среди прочих — у всемогущественного GT Interactive. Похоже, что монстры рынка видят в G.O.D. некую угрозу для своего благополучия.

Второе. Не секрет, что игровой рынок сейчас находится в застое, развиваясь в сторону улучшения графики в соизмеримости с постоянно растущими системными требованиями, однако почти не порождая действительно оригинальных проектов. Может ли так быть, что корень всех бед кроется в диктатуре крупных издательских компаний, которые вполне могут срубить хорошую прибыль на идейно-второсортных играх, обеспечив им подходящую рекламу? Не факт. Но это возможно.

Третье. Аналогичная ситуация сложилась на фабрике киногорез, в Голливуде, на стыке шестидесятых и семидесятых годов. Всякие мюзиклы и комедии воспринимались народом в штыки — людям было не до веселья, когда их вера в родную страну упала до минимума из-за войны во Вьетнаме, когда свирепствовал жесточайший экономический кризис. И в тот период возрождение кино произошло благодаря независимым мелким студиям, понаснявавшим как бы "некассовых" фильмов плана "Американского ковбоя", где говорилось не о том, как все здорово, а о том, как оно есть на самом деле (понятно, что эти фильмы получили тогда бешеную популярность). Возможно, G.O.D. таким же образом сможет вдохнуть новое дыхание в скатывающийся к самоклонированию игровой рынок? Возможно, что и нет. Но надеяться хочется.

Это — пища для размышления. Подробнее о G.O.D. читайте в следующем номере.

Рефлюксия к роборабмблизации

Еще одна игра в ходе разработки сменила свое название. На этот раз польская компания Metropolis Software House переименовала свой Reflux в Robo Rumble. Нельзя сказать, что новое название звучнее старого, но... им виднее. Robo Rumble — стратегия в реальном времени с красивыми ландшафтами и световыми эффектами, немного напоминающая Myth. Вы проводите военные операции в будущем, уничтожая орды врагов. Действительно, на последних скриншотах игра выглядит ошеломляюще. Намеченная к выходу весной 1998-го, Robo Rumble будет работать через API DirectX и поддерживать все самые распространенные трехмерные акселераторы и MMX. Но наши польские товарищи утверждают, что в их новое творение вполне можно будет играть и на обычных машинах класса Pentium.

Interstate'7x?

Компания Activision анонсировала новый набор — I'76: Arsenal. Он состоит из двух игр сериала Interstate — I'76 Gold Edition (расширенная версия игры) и I'76 Nitro Pack (набор из 20-ти новых миссий с новыми функциями многопользовательской игры). Будут новые машины и виды оружия. Также немного улучшился графический движок. Появились режимы Capture the Flag и Racing для игры по сети. И на довесок — новый уровень сложности. Ждать весной.

Might & Magic is DEAD

Компания 3DO, недавно отказавшаяся от своей торговой марки в пользу New World Computing, временно закрыла проект Might & Magic Online, который должен был стать достойным конкурентом таким играм, как Ultima Online, EverQuest и Realm. Как известно, нет ничего более постоянного, чем временное, так что надеяться на возрождение M&M Online из пепла не приходится. Тем более что вся команда, работавшая над этим проектом в 3DO, покинула компанию. Может быть, и здесь свою роль сыграло образование G.O.D.?

Сборник ролевиков от Interplay

Известный издатель Interplay готовит к выпуску набор игр, который представляет из себя прекрасный подарок всем любителям жанра RPG. В него войдут 12 игр, которые уже успели стать классикой жанра. В набор "The Ultimate RPG Archives" включены The Bard's Tale Trilogy/Construction Set, Clouds of Xeen, Darkside of Xeen, Stonekeeper, Ultima Underworld 1/2, Dragon Wars, Wasteland и Wizardry Gold. Набор должен появиться в продаже в тот момент, как вы читаете наш журнал.

Быть, Interplay, будучи пока что не в силах сделать хоть что-нибудь в настоящее время, ударились в ностальгию? Группа разработчиков DragonPlay, обосновавшаяся под крылышком компании, оригинальничает в полный рост, за полтора года выпустив на игровой рынок аж три отстоя: Blood&Magic, Dragon Dice и совсем уж недавний Descent to Underworld на движке Descent, который не только содержит ужасную графику, но еще и запускается далеко не на всякой машине по причине крайней глючности движка. Но зато все три проекта не похожи ни на что, кроме себя самих. И слава Богу, что не похожи!..

Сборник ролевиков от Origin

Видать, возможность состричь купоны на forgotten и не очень ware не дает покоя не одной только Interplay. Готовится к релизу The Ultima Collection, в которую войдет 10 игр из сериала Ultima (части с первой по восьмую, плюс еще Silver Seed и Forge of Virtue). В до-весок к играм прибавлено интервью Ричарда Гэриота, в котором он рассказывает об Ultima в целом, а также делится мыслями по поводу Ultima 9. Не оставил он без внимания и свою первую игру — Akalabeth.

MicroProse судится

Компания Microprose подала официальные иски на Activision и Avalon Hill. Причиной стали права на использование названия "Civilization" в одном из совместных проектов Activision/Avalon Hill. В вину А/А вменяется нечестная конкуренция, недобросовестная реклама и неуважение к торговой марке. Ранее компания Avalon Hill уже издавала на PC игру Advanced Civilization, ничего общего с оригиналом не имеющую. Но даже не это возмутило MicroProse. В начале 80-х годов АН занималась исключительно настольными играми, среди которых была и "Civilization", правами на которую обладала компания Hartland Terfoil Ltd, которую впоследствии приобрела MicroProse.

Сейчас сложилась крайне непонятная ситуация с использованием названия "Civilization", поскольку нет никаких письменных свидетельств, в которых можно было бы прочесть доказательство того, что Avalon Hill договаривалась с MicroProse о праве использования их торговой марки. Подождем разъяснения ситуации.

МК4 или сразу МК5?

МК4 в версии для Windows 95 будет поддерживать Microsoft DirectX API, включая Direct3D. Издателем PC-шной версии выступит компания GT Interactive. Конкретная дата релиза до сих пор не названа, но известно, что она уже отодвинута на гораздо более поздний срок, чем предполагалось ранее. В качестве причины называется желание разработчиков придать игре уникальные свойства и улучшить ее в целом — ввести новые режимы, персонажей и т.д.

А тем временем по новостным сайтам витает некий подозрительный слух, гласящий, что МК4 не будет вообще, зато сразу появится МК5. Конечно, как говорится в поговорке, "Свежо предание, да верится с трудом". Но есть и другая поговорка: "Нет дыма без огня". И если первая поговорка заставляет лишь усмехнуться, то вторая принуждает занервничать: будет жалко, если серия Mortal Kombat вдруг переформируется во что-то доселе невиданное или закроется вовсе. Всякое ведь случается...

Кленси вошел во вкус

Мы уже привыкли к практически одновременным релизам игр и одноименных фильмов. Но на этот раз готовится нечто более уникальное — Том Кленси и Red Storm Entertainment в настоящее вре-

мя разрабатывают игру по недописанному роману Кленси под названием Rainbow Six.

Тема романа/игры — борьба специальной команды с представителями международного терроризма. В ходе выполнения миссий игроку предстоит спланировать, подготовить и провести операции по пресечению террористических актов. Естественно, по мере углубления в игру будет вскрыт и глобальный заговор. Предусмотрена возможность игры через Интернет, причем как в режиме союзных действий, так и противоборства. Ожидаемый срок выхода Шестой Радуги — август 1998 года.

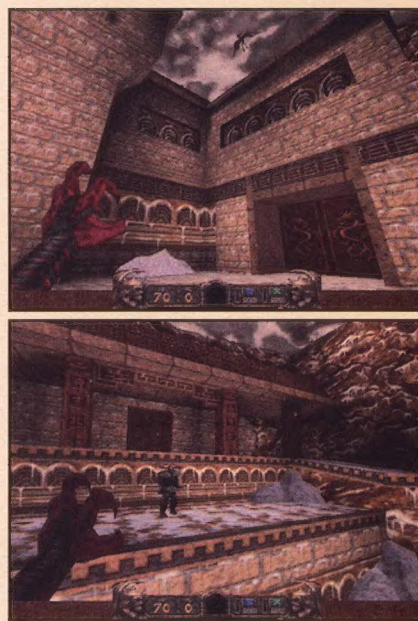
Тем временем в недрах Red Storm Entertainment вызывает еще один игровой проект, базирующийся на серии фантастических романов Catteni, о чем было заключено лицензионное соглашение с их автором — Энн МакКеффри. Романы Catteni повествуют о будущем конфликте землян с опасной расой чужих, поставивших себе целью порабощение наших потомков.

Миссии для Hexen 2

Activision сделали очередное заявление, в котором анонсировали Hexen II Mission Pack.

Помимо собственных новых уровней, добавлено несколько интересных эффектов типа дождя, снега и прочих природных бедствий.

Не обойдется и без новых монстров и оружия. Изготовлением mission pack заняты Raven Software. В настоящее время дизайнеры трудятся над квазиисторическим и азиатскими уровнями.



Перестановка кадров

Ларри Спаркса (Larry Sparks) считают тем человеком, которому удалось сделать мисс Крофт знаменитой. Такие люди нужны везде. Например, в европейском отделении Interplay, где упомянутый выше менеджер возглавил службу маркетинга. Знакомая картина — мощные команды переманивают классных специалистов. Спаркс — не первый сотрудник, перебравшийся в Interplay из Eidos. До него тропу проторили Тони Гард и Пол Дуглас, тоже весьма известные в мире игр личности.

Интересно. Ведь образ сексапильной наемницы Лары Крофт сейчас превратился в карикатуру на всю серию Tomb Raider. Но, конечно, свой доход принес.

Неужели "гениальный" Ларри Спаркс теперь станет заниматься тем же и в Interplay?.. Н-да. Господа, ожидайте новых секс-бомб, скоро они посыпятся на наши головы и компьютеры...

Зимняя скидка

Канадский издатель Microforum объявил о выпуске в феврале real-time стратегии Armored Moon: The Next Eden. При цене в 30\$ покупатель обнаружит в коробке купон на скидку в 10\$. Скидка действует до начала весны. Итого — игру можно будет приобрести всего за 20 долларов, заплатив 30\$ и тут же получив 10\$ в кассе обратно.

Остается надеяться, что Armored Moon: The Next Eden стоит хотя бы такой денежной суммы.

Отец Федор! Верни колбасу!!!

В трехдневный срок расстаться с несправедно нажитым — такой клич прозвучал во второй половине января в Ultima Online. очередной не выловленный баг позволял недобросовестным игрокам дублировать имеющиеся в их распоряжении предметы и денежные накопления. Когда список нарушителей перевалил за четверть тысячи, терпение Большого Брата лопнуло. Впрочем, на некоторых игроков предложение об амнистии нужного эффекта не произвело: "Их баг — их и проблема. В игре все как в жизни — нужно использовать все доступные возможности".

Righteous 3D II

Руководствуясь неугасающим спросом на представленную в прошлом году модель графического акселератора Righteous 3D, компания Orchid Technology (подразделение Micronics Computers) разработала новую карту — Righteous 3D II. В основе новинки — чипсет Voodoo2 от 3Dfx Interactive. Карта совместима с большинством программных продуктов и сконфигурирована для работы с 8 Mb EDO DRAM. Первые образцы будут выпущены уже в конце марта, а во втором квартале производство развернется на полную катушку.

Larry возвращается

Ларри, Ларри, вечно ты ввязываешься в разные истории... Казалось — чего уж более — "снялся" в семи играх, покори десятилетия женских сердец, а все никак не остепенишься. Вот и на этот раз в пылу застарелого азарта ты пустился в очередную авантюру — стал владельцем онлайн-заведения в Лас Вегасе. Ну и назва-

ние соответствующее — Leisure Suit Larry's Casino. Неужели ты думаешь, что к тебе кто-нибудь заглянет после того, как ты гостеприимно распахнешь в мае двери своего заведения?...

Как, придут? А ты в этом уверен? Что, и все твои лучшие подружки тоже придут? И мамаша с дочкой?! И очко, и покер (Стрип!), и рулетка, и это еще не все?! Какие бандиты? Ларри, предупредил бы сразу, что однорукие... Как, во время игры еще и почаститься можно?... Ну, ты и жучило...

Resident Evil 2

21 января эта игра увидела свет в версии для Sony PlayStation. Сарсом постарался на славу, после проведенной мощнейшей рекламной кампании количество предварительных заказов на RE2 перевалило за 125 тысяч экземпляров. Полным ходом идет доводка РС-шной версии, которая должна появиться в июне этого года.

Сердце тьмы увидит свет

Шестого января состоялось знаменательное событие — образовалось совместное предприятие, куда вошли два издателя — Interplay Productions и Infogrames Multimedia. Свела эти компании вместе игра Heart of Darkness, которую Interplay издает на территории Северной Америки, а Infogrames — в Европе. Об оставшейся части света компании тоже, видать, как-нибудь да позаботятся.

Разработчиком Heart of Darkness является Amazing Studio. Одновременный релиз для Sony PlayStation и Windows 95/98/NT следует ожидать весной этого года. Наконец-то. Ведь Heart of Darkness относится к числу долгожителей, чей скорый релиз уже давно как был заявлен. В целом, игра относится к аркадному жанру и немного напоминает Oddworld.

Компания "БУКА"

В январе один из ведущих российских публицистов поделился с общественностью планами выпуска CD-ROM в первой половине 1998 года. Среди обещанных релизов числятся:

"Кольцо Времени" — начало февраля. Диск посвящен творчеству Бориса Гребенщикова и группы "Аквариум". Песни и лирика, клипы и фотографии, скандально известный концерт в Тбилиси. Часть содержащихся в "Кольце" материалов носят уникальный и эксклюзивный характер.

"Петька и Василий Иванович Спасают Галактику" — естественно, 1 апреля.

"Вангеры" — третья декада апреля. Напичканная оригинальными технологиями и нестандартными решениями игра заинтриговала огромное число российских игроков. Остается только пожелать, чтобы разработчикам из "K-D Lab" удалось угодить не только эстетам, но и тем, кому нравятся все оттенки радуги.

Хакеров судят!

В конце января Южно-Сахалинский городской суд осудил студента Института коммерции и предпринимательства, которому инкриминировался взлом компьютерных сетей коммерческих и силовых структур, а также неправомерный доступ к информации. Состав преступления — получение (с применением специально написанного software) доступа к содержимому почтовых E-mail ящиков клиентов "Sahmail" и сбор конфиденциальных данных. Приговор: два года условно и два штрафа — 200 минимальных зарплат в пользу государства и 1770 рублей — пострадавшему интернет-провайдеру (новыми, естественно).

Interactive Magic и "Вангеры"

В январе определился издатель "Вангеров" за пределами России и стран Балтии. После заключения соответствующего контракта с компанией "Бука", владельцем эксклюзивных прав на публикацию детища калининградской K-D Lab стала американская компания Interactive Magic. Оригинальность и самобытность сделали свое дело. По словам продюсера по внешним разработкам Interactive Magic Паула Потера, "...99% рассмотренных нами игр не произвели на нас такого впечатления, как Вангеры...".

Летопись времен: Allods

Недавно поступила информация о том, что real-time стратегия с ролевыми элементами Allods, разрабатываемая Nival под издательской маркой компании "Бука", была перепродана другому, не менее мощному издателю — "1C". Теперь недавние конкуренты, Allods и "Всеслав Чародей" (разработчик — Snowball Interactive), оказались под одной крышей и, судя по всему, превращаются в союзников. И одновременно с этим поползли слухи о том, что теперь Allods, подобно "Князю" и "Всеславу Чародею", откажется от нынешней своей предыстории и возьмет за основу сценарную концепцию "Летописи Времен". Думается, что подобное вряд ли случится, но ведь кто знает!..

Как бы то ни было, Allods должны появиться в продаже весной и по-прежнему остаются одним из наиболее ожидаемых российских проектов. Издателем игры за рубежом, судя по всему, остается Mindscape; впрочем, эти данные еще требуют проверки.

Ведущие рубрики новостей:

World News — Андрей Шевченко,
News Russia — Игорь Бойко

Российские релизы (конец декабря — январь)

Игровые разработки

"Розовая Пантера. Право на риск" (Коминфо)
Z.A.R. (Auric Vision)

Мультимедийные разработки

Владимир Высоцкий. 60-е годы. ("Коминфо" / "Артифо" / "Solyd Records")

"Русские народные сказки". Том 6 ("1C: Визкс").

— "Пастушья дудочка", "Аленький цветочек", "Лиса и Волк".

Блок от компаний "Кирилл и Мефодий" и "New Media Generation".

— "Веселая азбука Кирилла и Мефодия"

— "Музыкальный класс".

— "Новости Матушки Гусыни".

— "Синдбад-мореход".

— "Русалочка".

— "Снежная королева".

— "Шедевры музыки".

— "Стрелковое оружие".

— "Энциклопедия этикета Кирилла и Мефодия".

ТРЕТЬЕ ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ



Мировые войны, диктаторские режимы, экологические катастрофы, коррупция – все мы знаем, каким может стать для нас двухтысячный год. Если Вы сомневаетесь в этом, можете попробовать создать что-то иное и попытаться управлять на протяжении пятисот лет.

Новая игровая технология даст вам огромные возможности, а изометрическая карта мира позволит более наглядно представить картину мира. Игра насыщена трехмерными персонажами, анимированными новостями и забавными видеофрагментами, иллюстрирующими происходящие события.

Судьба мира в ваших руках!

АМБЕР
КОМПАНИЯ

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию "АМБЕР"
Москва, Перовский проезд 35, тел/факс 273-85-87, E-Mail: ambert@dol.ru



FINAL FANTASY VII™

ファイナルファンタジーVII

Жанр: RPG

Издатель: Eidos Interactive

Разработчик: SquareSoft

Системные требования: Pentium 133, 16 Mb RAM, 3Dfx
Февраль 1998 года
Windows 95

Энергия — 1. Общая мера различных видов движения и взаимодействия; при всех превращениях энергии общее количество ее не изменяется; закон сохранения энергии — один из основных законов современного естествознания; 2. Деятельная сила, настойчивость, решительность в достижении поставленной цели.

Словарь иностранных слов

Самая популярная в Японии RPG вышла в декабре прошлого года (с момента выпуска было продано более 8 миллионов копий). Это Final Fantasy VII, ради которой многие любители ролевых игр специально покупали себе PlayStation... К счастью, бежать в магазин за приставкой уже не обязательно — Final Fantasy VII переиздается для PC.

Электрификация и мистика

"Все во Вселенной состоит из энергии. То, что представляется нам материальным, на самом деле является той или иной формой энергии. Энергию невозможно создать из ничего или уничтожить — ее можно лишь перевести из одной формы в другую. А потому некоторые полагают, что и живые существа, которые, как и все на свете, состоят из энергии, не умирают. Просто-напросто



в момент смерти их жизненная энергия возвращается во Вселенную в своей наипростейшей форме — в виде зеленоватой светящейся субстанции, называемой Makou." Таково кредо обитателей одного мира, неизвестного никому, кроме тех, кто уже видел или играл в предыдущие серии Final Fantasy.

Shinra Electric Power Company Inc., могущественная корпорация, постепенно захватила власть как в мире бизнеса, так и в области политики, дабы в конце концов превратиться в настоящую империю. Все дело в том, что гениальные злодеи из Shinra нашли способ извлекать жизненную энергию прямо из недр планеты.

Несколько лет назад Shinra построила в городе Midgar восемь реакторов для извлечения Makou и получила неограниченный источник энергии и дохода. К несчастью, аппараты Shinra извлекают Makou быстрее, чем она успевает восстанавливаться, а потому планете грозит неминуемая гибель. Но доход есть доход, удержаться трудно, и сама собой Shinra ни за что не остановится. Кроме того, недаром же они злые-нехорошие.

По законам жанра, в такой ужасной ситуации непременно должен появиться кто-то, кто станет бороться со злом и, в конце концов, спасет мир.

Единственной силой, которая выступила против империи, оказалась Avalanche, организация повстанцев, решивших остановить разрушительную деятельность Shinra и спасти планету от разрушения. Для этого Avalanche задумали проникнуть в город Midgar и взорвать реакторы Makou.

Впрочем, далеко не все, кто выступает против Shinra, думают о спасении мира. Некоторые сводят с гигантской корпорацией личные счеты, кое-кто не нашел лучшего способа поприключаться, а кое-кто готов сразиться со злом лишь потому, что добро смогло ему хорошо заплатить. Вот мы и подошли к образу главного героя.



Солдат, одержимый добром

Вам предстоит начать игру в роли парня по имени Cloud Strife — блондина с огромным мечом и внешностью героя японского мультфильма. Впрочем, здесь, в Final Fantasy VII, герои все такие.

Cloud Strife — совсем молод, однако успел многое повидать. В 13 лет он пошел в армию Shinra, чтобы во всем походить на кумира мальчишек, крутого солдата по имени Sephiroth. Cloud Strife и в самом деле стал настоящим солда-



Cloud Strife

Лидер партии. С 13 лет служил в войсках Shinra. В конце концов вынужден был оставить армию и стать вольным наемником. Сейчас ему 21 год. Силен, красив и достаточно умен, чтобы не пренебрегать магией. Любимое оружие — двуручный меч.



Aerith Gainsborough

Цветочница, выросшая в трущобах, которая вдруг обнаружила в себе невероятные магические способности и, как и положено всякой Золушке, оказалась последним представителем расы Древних. Любимое оружие — посох.



Tifa Lockhart

Официантка в баре, где часто собираются повстанцы и где, между прочим, начинается действие игры. Оптимистка, прекрасно дерется и за словом в карман не лезет. Любимое оружие — боксерские перчатки и острые каблуки, но в то же время умеет и пользоваться магией.



том, однако обстоятельства сложились так, что ему пришлось в возрасте 20 лет выйти в отставку и начать жизнь вольного наемника. А наемники идут туда, где платят.

По иронии судьбы, нанимателями Cloud оказались повстанцы, и пришлось ему выступить против своих прежних хозяев, а что еще хуже — в качестве предводителя разношерстной компании искателей приключений вплотную заняться спасением мира.



■ Во вселенной FF присутствуют три расы: Mogs, Mankind (люди) и Chocobo (представителя сей расы вы можете лицезреть на картинке)

Драка — вид снаружи

Путь к спасению мира в ролевых играх лежит через многочисленные сражения, а потому не лишне представить себе, каким образом они будут происходить.

Для начала — о внешней стороне дела. Прежде всего, имейте в виду, что за сражением необязательно наблюдать с одной единственной стороны, а именно — сбоку. Вы можете менять ракурс камеры и рассматривать живописные позы своих врагов и союзников, не го-



воря уже о любимом герое, под разными углами.

Каждый удар сопровождается движениями всех частей тела полигонального персонажа. Для серии Final Fantasy это в новинку — до сих пор в ней сражались лишь нарисованные от руки спрайты, которые и не двигались вовсе, а так, размахивали руками, чудесным образом добывая до врага через все поле брани.

Полигональные герои появились лишь в последней серии и действуют они уже совсем иначе — в буквальном смысле прыгают на врага или отбегают в сторону по полигональному же полю. Интересно, что перемещения и выпады могут сопровождаться автоматическим изменением ракурса и увеличения камеры, так что каждый удар напоминает фрагмент из какого-нибудь боевика.

Разумеется, все эти "уестествления" коснулись не только героев, но и их врагов, которые теперь не стоят на месте как вкопанные, а движутся, причем в реальном времени и потому не дают слишком надолго задумываться о выборе следующего действия.

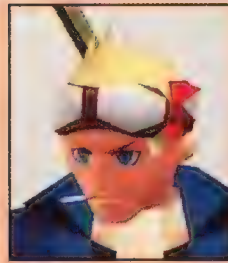
Последнее графическое дополнение — предварительно отрисованные 3D окружения и задники, на фоне которых трехмерные драки смотрятся особенно красиво.

Драка — вид изнутри

Управление во время поединка происходит следующим образом: вы ожидаете, пока столбик измерителя времени, отведенного персонажу на действие, доползет до конца, после чего отдаете этому персонажу одну из команд — нанести удар, пустить в дело какой-нибудь предмет, произнести заклинание или воспользоваться особым умением.

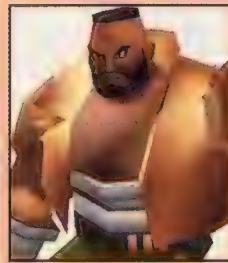
У каждого члена вашей команды имеется еще один измерительный столбик, обозначенный "rage", то есть "гнев", или "сердитость". Он начинает расти, как только данного персонажа начинают бить. В конце концов, столбик дорастает до конечной отметки, терпение героя кончается, и в этот роковой для врага момент он может нанести особенно сокрушительный и хитрый удар.

После окончания поединка полученный опыт (experience) подсчитывается и распределяется между всеми членами партии. Набрав определенное число очков опыта, каждый герой получает следующий уровень. С ростом уровня увеличивается число хитов (вплоть до 9999) и магическая мощь (до 999), а также возрастают зна-



Cid Highwind

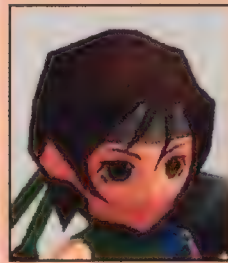
Великолепный пилот и механик, умеющий найти общий язык с любым механизмом. Если бы Cid согласился работать на Shinra, быть бы ему первым астронавтом мира Final Fantasy VII. Владелец собственного воздушного корабля "Highwind". Из всех видов оружия предпочитает копье, однако не брезгует и магическими средствами.



Barret Wallace

Предводитель организации Avalanche, повстанец по убеждениям, мститель.

К культе его правой руки приставлен многоствольный автомат-пулемет, из которого он стреляет без промаха. Очень силен физически, но слаб в магии.



Yuffie Kisaragi

Ниндзя 16-и лет от роду. Всю свою сознательную жизнь охотилась на беззащитных путников. К партии приключенцев присоединилась по каким-то своим соображениям и действует почти исключительно в собственных интересах. Отлично метает кинжалы, ножи, сюрикены и бумеранги.

чения атрибутов. Какие именно атрибуты будут присутствовать в игре, пока точно сказать трудно, ясно одно — их будет немного, как и в большинстве японских RPG.





Red XIII

Несмотря на звериную внешность, Red XIII чрезвычайно умен — гораздо умнее большинства людей.

Кроме того, у него сильные лапы и мощные челюсти, а также неплохие способности к магии. В дополнение ко всем странностям, Red XIII боится солнечного света, а его хвост часто начинает действовать совершенно самостоятельно.



Vincent Valentine

Жертва экспериментов, проводимых в одной из секретных лабораторий Shinra. Мрачен и неразговорчив —

никому не известно: что у него на уме. Говорят, что в его теле скрываются сами Силы Тьмы. Умеет хорошо стрелять и при любом удобном случае пускает в ход огромные когти своей левой руки.



Cait Sith

Кот-робот, разъезжающий на спине огромной механической куклы. Утверждает, что

умеет предсказывать будущее, но на практике это умение подтверждает нечасто. Кто управляет этим механическим чудом, неизвестно, однако в критические моменты в лапах кота появляется мегафон, и его кукла смело прыгает на врага.

Два слова о магии

В мире Final Fantasy VII энергия иногда встречается в особом кристаллическом виде, и тогда ее называют Materia Orbs. Вообще-то, "орб" в переводе с английского означает всего лишь "шарик", но раз речь пойдет о магии, лучше уж называть шарик "орбами" — так гораздо таинственнее.

Materia Orbs штука чрезвычайно удобная — вместо того, чтобы возиться со всякими магическими амулетами, цитами и оружием, вы просто берете свой любимый, ну, например, меч и вставляете в специально предназначенное для этого углубление маленький шарик, простите, орб кристаллической магии.

Больше всего Materia Orbs напоминают эти волшебные картриджи, обладающие различными свойствами: они бывают огненные, ледяные, антигравитационные, защитные, силовые, целебные или даже специально предназначенные для вызова демонов.

Очень удобно: вставил в меч огненный орб — получил огненный меч, заменил огненный орб ледяным — получил ледяной меч, которым, кстати, гораздо интереснее убивать врагов, устойчивых к пламени.

Разумеется, вставлять Materia Orbs можно не только в мечи и необязательно в единственном экземпляре. Например, у Aeris — самой намагиченной героини вашей партии, имеется ожерелье аж с восемью дырками для различных магических кристаллов.

Кристаллическая магия встречается в мире Final Fantasy VII повсюду: орбы можно купить, отыскать в подземелье, снять с убитого врага или же просто выкопать из земли (правда, любителям геологических изысканий придется все время смотреть под ноги, чтобы не пропустить слабый блеск магии где-то в дорожной пыли или на аккуратной грядке моркови).

Луна-парк для героев

В свободное от спасения мира, боевых трудов и магических упражнений время настоящие герои Final Fantasy VII отправляются в Gold Saucer — местный вариант Луна-парка. Здесь они могут отдохнуть и развлечься, поиграв в одну из семи встроенных мини-игр, рассчитанных на скорость реакции, на удачу или на точный расчет и меткость. Только имейте в виду, все приобретенные путем деления экспы качества, типа меткости или высокой скорости реакции, вашим персонажам придется оставить за воротами парка, а потому развлекаться вы будете без учета героических бонусов и лишь в меру своих собственных возможностей.

На первый взгляд может показаться, что Gold Saucer — это всего лишь встроенный в RPG способ избавиться от иг-



ровых денег (и спровоцировать их раздобывание): за аттракционы приходится платить "настоящими" игровыми монетами, а выиграть удастся лишь призовые очки, которые "имеют хождение" только на территории Луна-парка. Сплошное надувательство!

Однако это не совсем верно. Во-первых, поиграв достаточно долго, можно в конце концов получить нечто, действительно необходимое, а во-вторых, именно на территории Gold Saucer должно произойти несколько важных для развития основного сюжета встреч.

Самый близкий персонаж

В Final Fantasy VII есть чрезвычайно странный персонаж — Cait Sith. Это кот-робот, восседающий на голове здоровенной механической куклы, которой он управляет через мегафон. Главное занятие этого странного создания (оно так и записано у него в графе "профессии") — это предсказание будущего. Предсказания Cait Sith почти всегда настолько туманны, что воспользоваться ими просто не удастся. А все потому, что сам он грядущим очень и очень интересуется.

Я чувствую себя сейчас в роли этого кота. Судите сами: вот-вот случится небывалое событие — многосерийную приставочную RPG, самую популярную в Японии ролевою игру знаменитой серии, наконец-то перенесут на PC. Что же это будет? Определенно, будет красиво — персонажи японские и полигональные, графика 16-битная, взята с приставки, идет под 3DFX (в отношении последнего и предсказывать нечего).

Но вот как ее примут те, кто давным-давно отвернулся от приставок и выбрал монитор, клавиатуру и мышь? Как ее примут настоящие, закаленные во многих CRPG игроки? Не придется ли им перестраиваться? И если придется (ой, чуется мое сердце, придется!), будет ли стоить приложенных усилий огромный мир Final Fantasy VII — а он огромен, в чем его ни меряй: хоть в CD (их 3 штуки), хоть в числе предварительно отрендеренных экранов и фонов (их несколько сотен), хоть в числе городов, отмеченных на карте?

Увы, до выхода игрушки, а значит и до наступления этого самого дня грядущего, главный вопрос "А стоит ли в это играть?" так и останется без ответа.

Василий Андреев



A · R · S · E · N · A · L

Taste the Power

Жанр: Real-time стратегия
Издатель: Tactical Software
Разработчик: Tactical Software
Конец 1998 года
Windows 95

Недавно компания Tactical Software анонсировала свой новый проект Arsenal. Сами разработчики называют свое детище real-time wargame. По идее, это подразумевает, что управление ресурсами будет максимально упрощено, а основной упор будет сделан на сражения. Однако, вместе с тем, авторы обещают систему научных исследований, схожую с Civilization. Так что однозначно сказать о жанровой принадлежности Arsenal пока еще сложно. Но вы ведь знаете, сейчас время такое. Везде мерещатся клоны. И данный случай — не исключение.

Действия Arsenal разворачиваются в период Второй Мировой войны. Обещается более 30 видов наземных, воздушных, а также морских боевых единиц того времени. А также 4 вида секретного оружия: атомная бомба, ракета с химической боеголовкой, камикадзе и "жуужащая бомба" — buzz bomb.

Приятно, что управление войсками будет в какой-то степени приближено к жизненному. Так, вашим боевым машинам потребуются дозаправка и ремонт. А по ходу сражений экипажи этих самых машин будут получать новые звания и приобретать опыт.

Похоже, создатели игры всерьез полагают, что Мировая Война должна разворачиваться на плацдарме величинной в целый мир. Так что никаких границ на картах миссии не будет — Земля — то круглая! Соответственно названной концепции, будут представлены три типа ландшафта: европейский, пустынный, а также арктический. Можно еще добавить, что, помимо предустановленных кампаний, планируется возможность создавать случайные карты (более миллиарда вариантов).

Традиционно обещается сильный AI. В это традиционно не верится.

Arsenal будет идти в любом из трех разрешений: 640x480, 800x600 и 1024x768. Правда, внешне юниты немного напоминают игрушечные танчики и пушечки, зато они легко узнаваемы. "Т-34" явственно отличается от "Тигра" или "Шермана". Ползать им предстоит по плоской карте, вызывающей сильную ностальгию по временам C&C. Причем ностальгия эта грозит обернуться совсем даже не в пользу Arsenal.

Сопровождаться все это зрелище будет специально написанной музыкой

в формате CD Audio (по словам авторов — целый час музыки). Правда, если у вас минимальная конфигурация (486DX-100, 1 Mb Video RAM, 8 Mb RAM), то все эти акустические изыски для вас окажутся недоступны — игра пойдет без звука. Вообще же, думается, главную радость Arsenal доставит как раз владельцем таких компьютеров. Ведь сейчас уже достаточно мало игр,

которые нормально идут на четверке. А вот насчет того, станет ли покупать Arsenal хоть один здравомыслящий владелец Pentium... Совершенно верно — трюеточие.

Лев Емельянов



The Need for Speed 3

Жанр: Автосимулятор
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Pioneer Productions
 Май-июнь 1998 года
 Windows 95



То ли стремясь к совершенству, то ли горя желанием сделать побольше денег, но Electronic Arts в третий по счету раз анонсировали скорый выход автомобильного симулятора под не-оставляющим-ни-одно-го-фаната-быстрой-езды-равнодушным названием Need for Speed. Да, многоуважаемые любители автосимуляторов, не так-то и много времени осталось потерпеть нам с вами до выхода игрушки, гарантирующей качество исполнения (имя Electronic Arts говорит само за себя), которая при этом с непостижимой легкостью может нас разочаровать. Впрочем, издатели утверждают, что третья NFS будет одинакова дорога и близка как поклонникам первой, так и второй частей. Что ж, нам остается верить на слово хитроумным издателям, а заодно и проверить, за счет чего NFS 3 теоретически окажется на высоте и придется по сердцу многочисленным поклонникам этой серии. Да и не только им.

Полиция – da return

В который раз приходится повторять прописную истину о том разочаровании, которое внесла в души игроков вторая часть NFS. И вызвано это было в большой степени тем, что с молчаливого согласия программистов подала в отставку немногочисленная, но вносящая недюжинный элемент разнообразия в соревнования полицейская бригада. А все, что осталось на долю игрока – так это соперники, да и редкое встречное движение.

Поняли разработчики свою ошибку лишь спустя несколько месяцев. Но, как говорится, лучше поздно, чем никогда. Возрадуйтесь, виртуальные нарушители спокойствия на лучших трассах мира. Теперь вы, как почти поется в той песне, не одни. Они вернулись, чтобы блюсти дорожный порядок, и имя им – копы из NFS 3. "Сотрудники ГАИ" обещают быть

не просто тупыми компьютерными панками (так их зовут за бугром), только и способными на неуклюжее преследование. В третьей части полицейские предполагаются умными и коварными. Их будет много. Как вам понравится, к примеру, что полицейский, преследуя вас, не будет вести себя на дороге, как последний джентльмен, не будет стараться вас культурно обогнать, а затем не менее изысканно остановить. Виртуальный коп будет действовать напористо и с подходящим ко случаю рвением. Он от вас ни за что не отстанет, даже если вы развернетесь, избрав дальнейшим маршрутом пресловутый "wrong way". Ну а ежели мощи его машины окажется недостаточно, чтобы потягаться с вами на прямой, тогда коп по-нехорошему сообщит впереди находящемуся посту о вашем скором приближении, и те флегматично, покуривая сигары, выставят на дорогу столь необходимые в данном случае шипы. Волей неволей, а притормозить придется.

Старый движок и новые автомобили

Пожалуй, графика с использованием 3Dfx, представленная в NFS2SE, является одной из лучших среди появившихся недавно автосимуляторов. Разработчики, судя по всему, придерживаются такого же мнения и берут за основу третьей части графический движок NFS2SE. Однако обещают его тщательнейшим образом доработать. Прежде всего, ставка делается на применение эффекта динамического освещения, который придаст происходящему на мониторе неповторимое сходство с реальностью. Мы увидим поистине потрясающие эффекты. Например, ночью свет фар будет кидать отблески на стоящие вдоль дорог здания или деревья, а различить находящиеся впереди полицейские машины вы сумеете по характерным красно-синим огням. Днем же в хромированных боках вашего авто будут, как в зеркале, отражаться все объекты, мимо которых вы проедете, а тени будут ложиться на дорогу в зависимости от вашего расположения относительно солнца. К слову, последнего может и не быть, ведь в готовящемся проекте предусмотрены самые разнообразные погодные условия.

И теперь пришло время погово-



речь о том, на чем нам предстоит удирать от полицейских и красиво обгонять конкурентов. Пока имеется информация о семи автомобилях, которые будут представлены в новой игре. Среди них такие марки, как:

- Ferrari Maranello 550,
- Ferrari 355 F1,
- Italdesign Nazca C2,
- Lamborghini Diablo SV,
- Lamborghini Countach,
- Jaguar XJR-15.

Соревнования будут проводиться на десяти трассах, обладающих многочисленными развилками, позволяющими укоротить или увеличить время, необходимое для прохождения каждой из них.

В игре можно будет выбрать по-

нравившиеся четыре вида на происходящее аж из пятнадцати предложенных. Вы сумеете, в зависимости от личных предпочтений, изменить цвет автомобиля, а также установить или убрать с трасс трафик, определиться с погодными условиями.

В дополнение, игра будет поддерживать игру по модему и по сети. Предполагаемые системные требования: — Pentium 120, 16 Mb RAM; карточка 3Dfx желательна.

Исчерпала ли себя серия NFS?

Да, подогревать интерес к своей продукции EA умели всегда. А уж имя NFS в рекламе не нуждается. Но, конечно же, рекламная кампания ведется, а игроки уже сейчас начинают прикидывать, какой получится третья часть нашумевшей игры. Если верить разработчикам, то это будет просто хит. Ведь готовящееся к выходу произведение должно, по идее, вобрать в себя все достоинства предшественниц (при этом избавившись от недостатков), а также предложить играющему населению планеты кое-какие новшества как игрового, так и дизайнерского плана. Надеемся, что серия



NFS не исчерпала себя и третья часть игры будет именно тем, чего так ждут многочисленные любители компьютерных автогонок.

Леонтий Тютелев

3 десятка тысяч экземпляров - тираж нашего журнала.

В результате опроса читателей по репрезентативной выборке оба подтвердили, что в своих компьютерных покупках они ориентируются в том числе и на информацию и рекламные материалы в "Навигаторе игрового мира. Таким образом выяснилось, что наши **ЧИТАТЕЛИ** не только **ПОЛЬЗОВАТЕЛИ**, но и **ПОКУПАТЕЛИ**.

Любой покупатель желает сэкономить...

Мы довели эту информацию до сведения некоторых фирм, предлагающих свои товары и услуги, и вот РЕЗУЛЬТАТ:

КАЖДЫЙ имеет право на скидки при покупке, если он держит в руке отрезной купон (скоси глаз направо)!

ЛОТЕРЕЯ

Отрезаете со страницы купон на скидки, идете с ним по указанным адресам, делаете выгодную покупку и Вы - участник очень привлекательной ЛОТЕРЕИ. Ваш лотерейный билет участвует в розыгрышах в течение всего 1998 года, один раз в квартал. Список счастливыхчиков публикуется в журнале, а сами победители будут извещены нами индивидуально.



УЧРЕДИТЕЛИ ЛОТЕРЕИ:

ЖУРНАЛ

"НАВИГАТОР
ИГРОВОГО МИРА"

информационное обеспечение

фирма "АЛЬТЕР-ВЕСТ"

многопользовательские
системы, Интернет-услуги

фирма "DATAFORCE"

Интернет-провайдер



совершенно
персональный
компьютер!

много-много
времени подключения
к интернет!

Большая масса
компьютерных
комплектующих
и аксессуаров!

Для получения более полной информации нажмите кнопку "Info" и проверните страницу

Счастье есть. Его не может не быть...

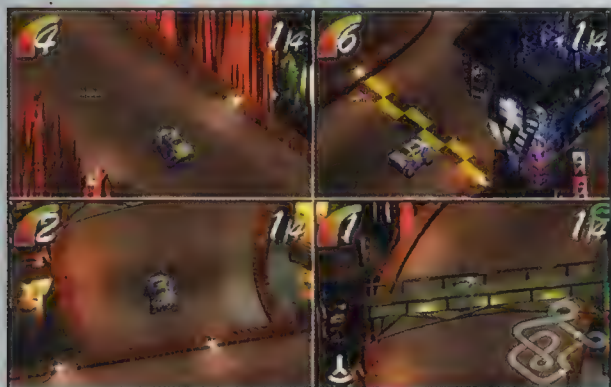


Excessive Speed

Жанр: Автоаркада
Издатель: Epic MegaGames
Разработчик: Chaos Works
 Весна 1998 года
 Windows 95

В эру повального увлечения 3Dfx и разного рода трехмерностями, воспринимаешь вести об игрушках, имеющих в своей графической ос-

нове 2D (стратегии и квесты не в счет), примерно как сообщения о контактах с инопланетянами. Однако, в отличие от факта пребывания на планете пришельцев, двухмерные игры все-таки появляются. Как правило, не отличаясь суперграфикой, такие произведения берут другим — отработанным игровым процессом. Казалось бы, куда теперь, после Ignition, лезть в жанр маленьких автомобилей без навороченной графики! Однако же лезут. Вот, например, польская команда Chaos Works сов-



местно с издателями из Epic MegaGames заявили о скором выходе Excessive Speed — очередного клона незабвенных микромашин.

У нас 2D, и мы этим гордимся!

Примерно таким принципом руководствуются разработчики новой автоаркады. Действительно, ничего экстраординарного в графическом оформлении Excessive Speed не проглядывается. За основу принят движок небезызвестного творения Fire Fight — красивой двухмерной стрелялки а-ля Raptor. Движок, естественно, в некоторой мере доработан и подогнан под современные стандарты. В частности, внедрена поддержка MMX (кто сказал 3Dfx?), 16-битная цветовая палитра и некоторые эффекты освещения. А наблюдать за происходящим на экране вам придется в изометрической перспективе, примерно как в Speed Demons.

ДОРОГИЕ ВЫ НАШИ ПОКУПАТЕЛИ!

Организовывайтесь в отряды любой численности, составляйте списочки необходимых покупок, давайте в руку впередсмотрящему **КУПОН НА СКИДКИ, - и ВПЕРЕД!**



КАЖДЫЙ ПОКУПАТЕЛЬ из вашего десанта получит **СКИДКУ:**
на любой товар из нашего ассортимента
ПЯТЬ ЧАСОВ дополнительно
при подписании договора на подключение к Интернет.

Розыгрыш призов будет проводится ежеквартально. Ваши билеты участвуют в розыгрышах на протяжении 1998 года

ЛОТЕРЕЯ

Фамилия, имя, отчество участника лотереи:

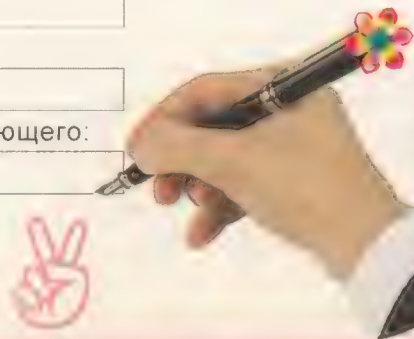
Профессия, род занятий:

Увлечения, сфера интересов:

Контактный телефон или почтовый адрес:

Да! Я действительно сплю и вижу, что выиграл компьютер, источник бесперебойного питания, 3D-акселератор, крутейшую звуковую карту или хоть что-нибудь, что можно использовать, даже если у меня нет пока еще совершенно персонального компьютера!

Подпись желающего:



Интернет-провайдер
"DataForce"

При заключении договора на предоставление Интернет-услуг дает дополнительно 5 часов соединения бесплатно.

(095) 288-9340

М. Новослободская,
 3-й Самотечный пер., д. 11 www.df.ru



фирма **"АЛТЕР-ВЕСТ"**

При предъявлении этого купона каждый покупатель получает скидку до 15% на любой имеющийся товар

(095) 234-3472, 1516855

М. Сокол, 1-й Балтийский пер., д. 6/21
 корп. 3 www.uw.ru



Не я догоню, так ракета догонит

Несложно, думаю, догадаться, что представляет собой игровой процесс готовящегося к выходу творения. Правильно, гонки на небольших трассах при использовании подручных средств вооружения. Просто, но очень весело.

Разработчики обещают игрокам по меньшей мере шесть машин, а также одну секретную. Автомобили будут различаться по пяти категориям: максимальная скорость, управляемость, ускоряемость, вес и мощ-



ность.

Выбирая автомобили, необходимо будет учитывать некоторые спецификации трасс, на которых будут проводиться заезды. Обещано 14 трасс. Трассы будут располагаться

в разнообразных географических локациях, обладать особенностями ландшафта и покрытия. Обещана возможность проехаться по каждой трассе в обратном направлении.

Во время соревнований вам будут попадаться многочисленные полезные бонусы, среди которых вы обнаружите: ракеты, заморозку, канистры с маслом (прекрасный подарок позади едущему) возможность прыгать или устраивать локальное землетрясение, а также много другого.

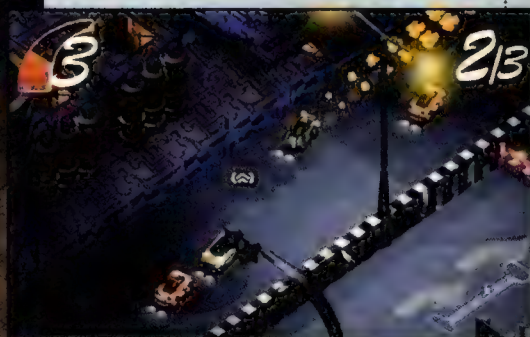
Предусмотрены такие виды заездов, как: Track Fighter — аналог одиночного заезда либо на время, либо с пятью противниками; Grand Prix — гонки с оппонентами на шести треках с целью набрать наибольшее количество очков; Championship — чемпионат на всех четырнадцати трассах.

Не обделен вниманием разработчиков и multiplayer. Во-первых, к вашему вниманию особая черта игры — split-screen для четырех игроков. Во-вторых, TCP/IP — игра по Интернет вшестером. В-третьих, локальная сеть — до шести человек. В-четвертых, модем. И в-пятых, Serial Connection.

Киллер для Ignition?

Ничего не скажешь, обещания весьма и весьма сладки. Умеренные системные требования, красивая, хоть и плоская, графика, приличные выбор машин и трасс, богатый multiplayer. Такому набору позавидует любой представитель жанра микромашин. Остается надеяться, что при всех упомянутых плюсах на высоте окажется такой немаловажный параметр, как играбельность. И вот тогда мы действительно получим если и не киллера для Ignition, что маловероятно, то уж во всяком случае игру, которую можно будет поставить с названным хитом в один ряд.

Леонтий Тютелев



The Settlers 3

Жанр: Стратегия
Издатель: Blue Byte
Разработчик: Blue Byte
 Четвертый квартал 1998 года
 Windows 95

Вы уже слышали благую весть? Если нет, то услышьте. В конце этого года в свет выйдет продолжение такой оригинальной игры, как The Settlers. На этот раз — под номером три.

Серия The Settlers (в американском варианте — Serf City) сохраняет популярность начиная с далекого 1993 года. Главенствующим козырем данной стратегии от Blue Byte была своеобразная оригинальность, где игровая концепция удобно расположилась на стыке жанров real-time стратегии и системы God-Sim, основы которой были заложены еще в bullfrog'овском Populous.

Нетрудно уловить корни успеха The Settlers. Приятная для глаза детализированная графика, несущая в себе оттенок тонкого чувства юмора (кстати, достаточно необычного для Германии, где юмор столь же прямолинеен, как и в России). Тщательно продуманная модель натурального хозяйства, ни в коей мере не претендующая на экономический симулятор — и этим вдвойне интересная. Плюс — масса прочих преимуществ.

Вторая часть не несла в себе никаких глобальных отличий от первой. Больше, лучше, красивее, продуманнее. То же самое



будет относиться и к третьей части. Blue Byte не рвутся в экспериментаторство — для этого им хватает и других проектов, достаточно припомнить Archimedean Dynasty, Extreme Assault, Incubation.

Чем порадует нас The Settlers 3? Тем, что графика станет значительно более детализированной, и можно будет рассмотреть каждого человечка на карте, каждый кирпичик в основании башенки. И тем, что художники, как и прежде, смогли подобрать крайне приятную и в то же время неординарную цветовую палитру, — впрочем, оно и понятно, ведь третья часть уже не будет уживаться с жалкими 256 цветами, а перейдет к большему разрешению и, соответственно, к большому количеству цветов.

Вообще, известно пока очень мало. Есть скрины, на которые можно полюбоваться. Есть заявление Blue Byte о том, что The Settlers 3 станет следующим этапом в развитии серии, однако никак не революционным. Да и все, по большому счету. Можно высказать пожелания. Хотелось бы...

Хотелось бы, чтобы миссии не были столь однообразны. Хотелось бы, чтобы сражения начали играть хоть сколько-нибудь более значимую роль (но и упаси нас Всевышний получить еще одну RTS — и так хватает!). Хотелось бы, чтобы было большее разнообразие в количестве доступных для постройки строений, чтобы, чтобы, чтобы...

Сейчас The Settlers 3 запланирована на конец нынешнего года. Значит, раньше начала 1999-го нам вряд ли суждено ее увидеть (обычное дело — в деле производства игр редко когда чего делается в срок). Как только появится информация в достаточном объеме — мы обещаем сделать развернутое preview. Серия The Settlers стоит того, чтобы о ней говорить. А пока — смотрите графику, господа-стратеги, смотрите графику!..

Петр Давыдов

Egypt 1156 B.C.

Tomb of the Pharaoh

Жанр: Adventure

Издатель/Разработчик: Cryo Interactive

Весна 1997 года

Windows 95/DOS

Французская компания Cryo Interactive всегда славилась отменным графическим оформлением. Примеров можно привести массу — Lost Eden, MegaRace I/II, Hardline, Atlantis, Dragon Lore I/II... А еще Cryo характеризуется тем, что всегда пытается выжать максимум из каждого своего нового движка. Сомнительно, чтобы в Egypt 1156 BC: Tomb of the Pharaoh оказалось хоть что-либо новое в графическом плане, хотя компания и пытается позиционировать игру как нечто новое и технологически продвинутое.

Осквернение пирамиды

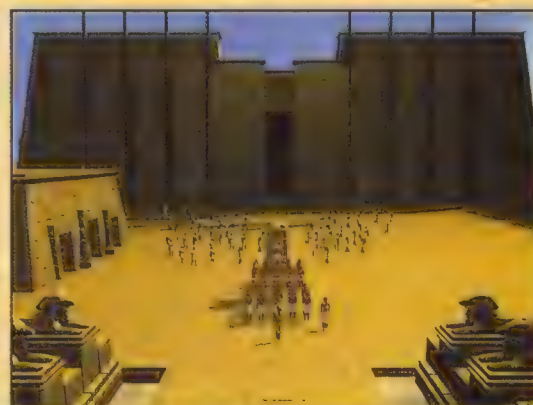
Древний Египет. Карнак. 29-ый год правления фараона Рамзеса Третьего и 1156 лет до Рождества Христова. Вы — Рамос (Ramose), совершенно обыкновенный человек, оказавшийся в необыкновенных обстоятельствах (во всяком случае, именно так говорится в пресс-релизе). Вашего отца обвиняют в организации ограбления гробницы Фараона. Быть уличенным в подобном преступлении для придворного летописца, коим является ваш отец, — величайший позор, влекущий за собой неизбежную казнь, проклятие и позор. По-

то есть реальная жизнь, по сравнению с жизнью после смерти, имела лишь промежуточное значение. Гробницу фараона начинали строить сразу после его рождения, так как она должна была стать его основным прибежищем после смерти. Именно по этой причине у древнеегипетских фараонов не было больших дворцов или сокровищниц — и тем и другим служила им будущая гробница.)

Египетские англичане

Во время игры вы не раз сможете насладиться прекрасными видами Египта и даже пообщаться с некоторыми из его жителей, каковых (общительных) будет насчитываться порядка тридцати. Все они профессионально озвуче-

только увидеть исторические памятники прошлого, но и погрузиться в его повседневную жизнь, со всей ее суетой и насущными проблемами. Это подтверждает и то, что в роли консультантов были привлечены реальные работники Луврского музея, а точнее — его Египетского крыла (кстати, его недавно открыли после реконструкции).



Еще одно подтверждение тому — программисты из Cryo добавили в Egypt 1156 BC отдельный режим Exploration, позволяющий спокойно побродить по улицам Египта, не опасаясь, что вас поймут стражники. Также присутствует своего рода энциклопедия, куда включены все факты, касающиеся истории и культуры Древнего Египта.



нятное дело, что такой поворот событий приходится вам не слишком — то по душе — вы отправляетесь на поиски доказательств невиновности отца. По ходу поисков вам предстоит всесторонне изучить Древний Египет во всех аспектах его жизни, от грязных улочек, набитых нищими и торговцами-барахольщиками, до прекрасных и величественных гробниц фараонов. (В Древнем Египте процветал заупокойный культ,

ны с помощью технологии по синхронизации голоса Omni-Sync. II, пожалуй, то, что говорить они будут на чистейшем английском, станет единственным несоответствующим тому времени фактом.

Музыкальное сопровождение к игре характеризуется самими Cryo Interactive как "очаровывающее". Учитывая предыдущие творения Cryo, нельзя исключать, что таким оно и окажется. Собственно, компания уже наметила выпуск отдельного диска с музыкой из игры.

Всего лишь экскурсия?..

Помните Versailles 1685? Лишь с большой натяжкой можно было отнести этот проект к числу игровых. Похоже, что и Egypt 1156 BC станет чем-то наподобие интерактивной экскурсии по Древнему Египту, позволяющей вам не



Конечно, приключенческий сюжет в Egypt 1156 BC присутствует. Головоломки и общения окажется более чем достаточно, но первичной наверняка останется ознакомительная экскурсия по Древнему Египту в перспективе от первого лица. Не больше и не меньше.

Тимур Хайдапов

Millenium Four

The Right

Жанр: Космический симулятор + 3D action
Издатель: GT Interactive
Разработчик: 5D Games
 Второй квартал 1998 года
 Windows 95

Сконцентрируйтесь. Напрягите мозги. Соберите все свои познания в области игр — вам предстоит ответить на несложный вопрос. О чем вам говорит гибридный Privateer и классического 3D action? Равноправная смесь космосимулятора, приключений в перспективе от первого лица и элементов космической стратегии?

— Понятное дело, Parkan! — не шибко задумываясь над ответом, заявите вы.

И мне ничего не останется, кроме как согласиться с вами. Действительно, Parkan. Или, что более вероятно, Parkan II — иначе с чего было бы данной статье оказываться в разделе preview! Так?

Нет, не так. То, что сейчас происходит заключительную стадию разработки и готовится к выходу весной сего года, называется Millenium Four: The Right, и отечественные разработчики из "Никита" не имеют к нему никакого отношения.

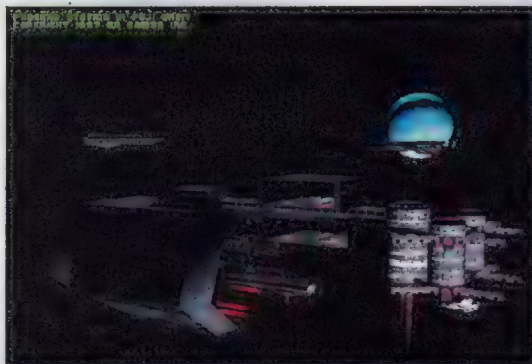
Запоздалая революция

Не так давно группа талантливых программистов и дизайнеров покинула Papyrus Design Group, основав

ограничены жесткими рамками сюжета, с настоящим 3D action".

В 5D Games совершенно уверены, что точно угадали вкусы любителей жанра. Космические поединки. Возможность стыковки с кораблем противника или посадки на враждебную планету. Перестрелки от первого лица, происходящие на территории вражеских баз и кораблей. Сюжет — нелинейный, развитие событий зависит от играющего. По идее, это должно обеспечить бесконечную играбельность.

Разработчики пророчат своему дети-



щу блестящее будущее. Нам же предстоит посмотреть, насколько... насколько 5D Games подготовились к скорой и неминуемой встрече с успехом и популярностью.

В космосе и на земле

Четкого сюжета, как уже упоминалось, в игре нет. Зато есть предыстория. Четвертое тысячелетие. Шедшая веками гражданская война привела к полному уничтожению многих планет, в том числе и Земли. Однако война продолжается, и вам предстоит принять решение, чью сторону в конфликте выбрать. Можно вступить в Союз Центавра (Centauri Cooperative) или податься в Вольные Повстанцы (Freespace Rebels). Что конкретно от вас требуется, пока неизвестно, но косвенно от ваших действий будет зависеть дальнейшая судьба всего человечества. Нет ничего predetermined, все ключевые действия вы совершаете по своему усмотрению.

Итак, вы сражаетесь за одну из сторон. Планируется, что в Millenium Four будет представлено множество кораблей самого различного класса — от истреби-

теля до дредноута, крейсера или эсминца. Как пилот истребителя или транспортника, вы вступаете в схватки в открытом космосе. На поверхностях планет или на космических базах не обойтись уже без применения ручного оружия — известно о какой-то плазменной винтовке, и еще о бластере.

За каждое выполненное задание полагается вознаграждение. Заработанные деньги уходят на модификацию корабля и снаряжения.

Вы ведете сражения в космосе и на земле — а тем временем сюжет развивается своим чередом. Играющий отвлекается от череды апгрейдов только в переломные (иначе — ключевые) моменты.

К середине игры на сцене появляется третья сила — таинственная инопланетная раса Aahnja. Вероятно, надо будет каким-то образом склонить инопланетян к союзу именно со своей стороны, так как последние располагают обширными знаниями и технологиями. Но даром ничего не происходит, и в обмен Aahnja пожелают вернуть некогда утерянные Права (в переводе "Right" — таков смысл названия игры).

Прекрасное далеко

Понятно, что одной сумбурной предыстории для рассказа об игре будет недостаточно. Поэтому разработчики "щедро" поделились еще кой-какой информацией.

Не подлежало сомнению, что все объекты окажутся трехмерными, а также и то, что показатель полигонов — объект окажется на внушающем уважение уровне. Более того, по причине масштабности космических событий, софтверная версия рендеринга моделей крайне маловероятна. На данный момент 5D Games говорят только о DirectX 3D и, о чудо, OpenGL вариантах. Тем более, что издатель настаивает именно на ускоренном варианте, нельзя не отметить стремление к передовым API интерфейсам. Это похвально, однако пока не все ладится, и по данным development journals (дневник разработчика) среднее количество кадров в секунду составляет около 24-х на Pentium II.

Заявлены все доступные спецэффекты, особенное внимание уделяется работе с источниками освещения. Близлежащие звезды, например, будут служить не только украшением пространства, но и реальным источником рассеянного света. Светилом то бишь. Также тщательно моделируются и планеты, их ландшафт и очертания материков. Кстати, все объекты будут соответствовать своим размерам, и оборот вокруг планеты, или станции, сделать за две секунды не удастся. Разработчики гордятся общими размерами смоделированного пространства — оно эквивалентно (ой, не верится)... всей известной Вселенной. Со всеми скоплениями, галактиками и системами. И отправиться можно будет в абсолютно любом направлении — были бы необходимые ресурсы корабля



собственную компанию под сверхамбициозным названием 5D Games. И в данный момент игровая общественность увлеченно мусолит тему о зарождении нового класса космических симуляторов, и даже больше того — нового жанра игр.

Данная тема была поднята после пресс-релиза, опубликованного 5D Games. Сообщалось о "блестящей, невероятной и просто феноменальной идее объединить космическую приключенческую игру типа Privateer, в которой вы не

и смысл.

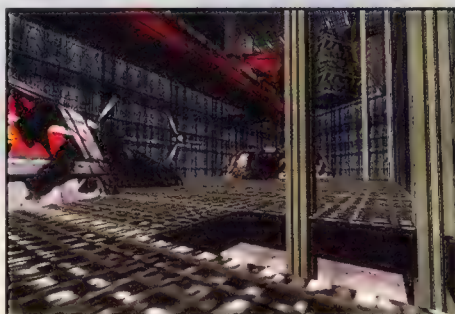
Звуковым и музыкальным сопровождением для Millenium Four занимается коллектив Front Line Assembly — команда, экспериментирующая в области электронного industrial.

Заранее извиняюсь

Как-то так случилось, что статья вышла весьма жесткой. Но не оттого, что мы здесь выступаем рьяными охранниками святости авторского права и невозможности дублирования Идеи. Да, Millenium Four является почти что точной копией Parkap, только в совершенно иной графической реализации. Но вряд ли это позволяет обвинить 5D Games в плагиате — идеи, как говорится, витают в воздухе, дело лишь в том, кто и как их ухватит.

Parkap, со своей стороны, тоже не был откровением жанра. Как, вы не знаете? Неудивительно, ведь совершенно похожая игра, и по идее, и по оформлению, разрабатывалась около двух лет назад для компьютеров Archimed Acorn, с PC не совместимых. Но, к сожалению, а может и к счастью, проект был закрыт по причине недостаточности финансирования. Так вот, де-

ло не в том, кто и что первый придумал, а в том, как он подает свою идею. 5D Games заявляют о Millenium Four с такой помпой и так нескромно, что можно подумать, что никто прежде до них не догадывался ни о чем подобном, и что вообще, 5D Games — первые в игровой индустрии, кто “напряг извилины”. А доверчивая забугорная пресса, купившись на громкие высказывания, всячески раздувает ажиотаж вокруг “суперновой супер-идеи”. И это придает разработчикам уверенности, делая их поведение на прессе, мягко говоря, вольготным. В частности, президент компании Dave Konieczny на вопрос “Ну хорошо, а почему, собственно, игрокам следует приобрести ваше творение?”



не нашел ничего лучшего, кроме как “любезно” ответить — “Ну, вы же хотите быть самым крутым парнем?”. По его словам, кто не купит Millenium Four, тот не крутой: (www.gamingnexus.com, раздел Интервью).

Что ж, критиковать по-настоящему еще более чем рано, тем более людей со вторым счастьем. Вот выйдет игра, тогда и посмотрим, что к чему. Может, столь нерадушный тон совершенно неоправдан, и Millenium Four: The Right заткнет за пояс и Wing Commander, и The 10th Planet, и Quake 2 с Unreal в придачу. Посмотрим...

Александр Ланда

Liberation Day

Жанр: Походовая стратегия / wargame
Издатель: Interactive Magic
Разработчик: Micomeq
 Весна 1998 года
 Windows 95

Interactive Magic собирается выпустить новую стратегию, прозывающуюся как Liberation Day. Сюжет игры, как, впрочем, и ее название, по чудесному стечению обстоятельств сильно напоминают Final Liberation. Плохие пришельцы захватили планету, и теперь вы должны восстановить справедливость. Конечно, чужие сильней. Но на стороне играющего есть одно существенное преимущество — внешность.

Все до банального просто. Вы с небольшой группой десанта высаживаетесь на поверхность планеты и потихонечку начинаете возводить базу. Попутно ищете ресурсы. Дальше, думается, все прозрачно. Строим пару заводиков, производим разнообразную военную технику... и в бой! За светлые идеалы освобождения.

Интересен тот факт, что чужих на планете аж три расы. Причем каждая, по заявлениям разработчиков, обладает какими-то своими особенностями. Какими — пока, к сожалению, не сообщается. Зато уже сейчас известно, что суммарно в игре будет насчитываться 70 юнитов и 79 ти-

пов строений. Впрочем, радоваться тут нечему — тех юнитов, которые окажутся в непосредственном распоряжении играющего, насчитывается только 28 разновидностей. Хотя всех их и можно будет апгрейдить в процессе игры. Что же касается зданий, то они вряд ли будут чем-то отличаться у разных рас. Конечно, если не считать внешнего вида.

Всего в игре 4 континента, которые и предстоит завоевать. Причем для этой цели были созданы аж 50 сценариев, соединенных единой сюжетной линией.

Да, и самое главное. Сражения происходят в походном режиме. Хотя если посмотреть на скриншоты, то радости от этого немного. Конечно, мы устали от бесчисленных RTS. Но это еще не значит, что надо теперь прыгать от счастья, прослышав про

каждую новую походную стратегию. Liberation Day, если отвлечься от сравнений с Final Liberation, в действительности является прямым продолжением Fallen Haven — рабочим названием игры было Final Liberation: Fallen Haven 2. Однако сейчас еще не ясно, будет ли Interactive Magic афишировать близость нового проекта с не слишком — то удачным предшественником.

Fallen Haven погубили посредственная графика с практически полным отсутствием анимации, а также низкая игральность и вторичность игровой концепции по отношению к Deadlock. Если Liberation Day окажется того же типа... Как говорилось на страницах PC Gamer в отношении всей третьесортной продукции, “берегитесь таких игр, как чумы, и не говорите потом, что вас не предупреждали”.

Петр Давыдов



Battlezone

Жанр: Action + Strategy
Издатель: Activision
Разработчик: Activision
 первый квартал 1998 года
 Windows 95

Давным-давно, более десяти лет назад, в эпоху "всеобщей информатики", до России добрался компьютер Atari — один из самых популярных. Примерно тогда же для этой платформы появилась игра под названием Battlezone от Activision. Activision, надо сказать, была довольно шустрой компанией, выпускавшей игры чуть ли не для всех типов компьютеров. Тогдашняя Battlezone относилась к жанру танкового action и являлась одной из разработок, созданных на основе трехмерной векторной графики.



Не так давно Activision решила реанимировать игровой проект Battlezone, объявив о выпуске одноименной игры для платформы PC. Но, как и следовало ожидать, от старой игры неизменным остается лишь название. И, конечно, не обошлось без гибридизации жанров. Однако давайте по-порядку.

Другой мир

В шестидесятых годах нашего столетия, как многие знают, между СССР и США велась активная гонка космических технологий. По версии создателей сюжета Battlezone, движущими причинами этого процесса были вовсе не личные амбиции Хрущева и Кеннеди и даже не национальные интересы государств. На самом деле все обстояло по-иному. Незадолго до вывода в космос самого счастливого человека Земли, то бишь товарища Гагарина, над Землей прошел маленький такой метеоритный дождик, оставивший после себя инопланетный металл. Ценный материал попал в руки русских и американских ученых и подвергся всестороннему изучению. Как оказалось, с его помощью возможно было создание всяких невероятных продвинутых технических новинок. Стало известно, что очень крупные месторождения этого металла находятся в недрах Луны. Прошло некоторое время...

...И до Луны добралась всемирно известная лунная экспедиция Нила Армстронга. Наивный, он полагал, что сейчас первым ступит на поверхность сателлита Земли. Вышел из ракеты, оглянулся и обомлел — недалеко от места посадки на лунных просторах раскинулись постройки, увенчанные звездно-полосатым флагом. Немая сцена. Оказывается, и русские, и американцы уже давно выстроили на Луне по базе и занимались там поисками редкого металла. Поиски были мирными — до некоторых пор. Но настал день, когда

селенологические изыскания переросли в вооруженный конфликт. Вам предлагается выступить на стороне (угадайте кого?) американцев (правильно!) и принять на себя руководство некоторыми военными операциями.

Таким образом, разработчики воссоздали в сюжете Battlezone альтернативную историческую линию, комбинацию реальных фактов и фантазии. Которая, в свою очередь, может быть вполне реальной для тех, кто обитает в параллельном измерении.

Главнокомандующий в танке

Итак, Battlezone — гибрид двух жанров, сочетающий в себе симулятор и real-time стратегию. Каким образом? Вы управляете игрой и участвуете в боевых событиях, командуя из кабины боевой машины. "Большое дело", — скажете вы, — "видали мы это в Uprising". Да, видали, но не совсем то. "Увидим в Golgotha", — парируете вы. Нет, опять не то.

Все просто. С одной стороны, Battlezone — почти обычная real-time стратегия: возведение базы, добыча ресурсов и металлолома, производство нужного числа юнитов, создание директив и отеческий контроль над ними. Всего разработчики обещают наличие порядка тридцати юнитов и двадцати пяти видов оружия. Управлять можно действиями отдельных подчиненных или целых групп. Причем и управление, и менеджмент ресурсов, и конструирование базы ведутся прямо из кабины вашего танка, в режиме прямой трансляции. Просто и удобно — никуда выходить не нужно.

А с другой стороны, по своему желанию можно легко переместиться в любой приглянувшийся вам юнит из упомянутых тридцати. И самостоятельно принять самое непосредственное участие в широкомасштабных боевых действиях. Представьте себе, например, как вы направляетесь Mammoth Tank из C&C в самое горнило боя, а сами сидите внутри за рычагами. Участвуете, так сказать, в процессе непосредственным образом — постреливаете по врагам, давите пехоту. Погибаете, перемещаетесь в другой танк. И так далее. Примерно то же самое вас ожидает в Battlezone. Повторимся, есть интересная возможность засесть за рычаги управления практически любого воспроизведенного юнита (на подобное намекают Westwood в C&C 2: Tiberium Sun). Даже больше — хоть пушечной турели. Во время боя положено отдавать общие директивы, указы-приказы, а на их основании остальные войска самостоятельно ведут сражение. По мере необходимости можно бессмертной душой вселяться из одного юнита в другой.

Лунные будни

А перемещаться есть смысл. Юниты имеют вид преимущественно танков, шагающих боевых роботов, летающих катеров и прочей бронетехники. Отсюда следует, что каждый тип предназначен для выполнения совершенно конкретных операций. Один, например, истребитель Razor, является оптимальной машиной для молниеносных ударов по тылам врага. Другой, допустим тяжелый танк Grizzly, незаменим для штурмовых операций и наступлений. У каждого юнита свои показатели в скорости, броне и силе, иначе говоря, разные тактико-технические характеристики. Поэтому для наибольшей эффективности требуется чуткий контроль различными боевыми машинами.

Изначально ваше средство передвижения, скажем, танк, оснащено стандартной пушкой, mortирой и оружием Thunder. Выстрел из последнего, кстати, вызывает локальное лунотрясение. Далее, по мере создания новых юнитов и апгрейда старых, оружие будет меняться и совершенствоваться. И, ко-

нечно, будут самые разнообразные power-up: усиление брони, огневой мощи, невидимость или невидимость. На поле брани они встречаются в виде контейнеров, сбрасываемых... вы будете смеяться... на парашютах! И это на Луне. Ладно, так вот. Узрев такой контейнер, немедленно устремляйтесь к нему. Иначе он может попасть в алчные руки русских, и тогда...

Развивая тему парашютов. Не секрет, что после получения вашим танком или чем-либо еще критического уровня повреждений, с машиной следует расстаться. И делать это придется именно с помощью парашюта. Далее следует прогулка по лунной поверхности с попытками доказать русским танкам, что вы вовсе не тот, за кого они вас принимают. То есть придется с ручным оружием прятаться от бронированных монстров, телеграфируя в штаб о случившейся оказии. А потом мучительно долго ожидать, пока вас соизволят подобрать. И только после проведения спасательных мероприятий можно продолжать боевые подвиги.

* * *

В Battlezone предполагается около тридцати нелинейных миссий. Поиски таинственного металла и назойливые русские геологи заставят вас посетить Марс, Венеру и прочие небесные тела. Похождения продолжаются!

Даже не вникая в подробности, видно, что в Battlezone гораздо более глубокий элемент real-time стратегии, нежели в Uprising. И гораздо интереснее симулятор, чем в том же Uprising (пока есть смысл сравнивать именно с этой игрой, не вдаваясь в исторические изыскания). Добавьте к этому полностью трехмерное игровое окружение, богатство различных ландшафтов и поддержку Glide интерфейса. Поклонники 3Dfx и сочувствующие пляшут от восторга. А уж про multiplayer и упоминать не стоит. Всевозможные варианты коннектов, плюс редактор уровней для сетевых баталий.

**Олег Полянский,
Александр Ланда**



Babylon 5

Совсем недавно по какому-то телевизионному каналу отгрохотала, как длиннющий товарный поезд, космическая мыльная опера Babylon 5. Причем уже во второй раз — премьера состоялась двумя годами ранее. Так что вы, вероятно, знаете, о чем пойдет речь. Как, уже припоминаете первую игру по сюжету фильма — Babylon 5: Shadow Wars? И совершенно зря.

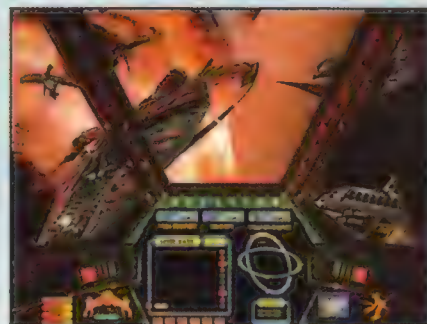
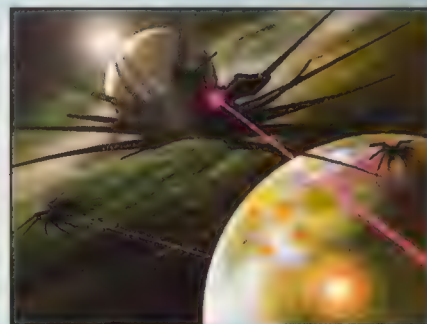
Небезызвестная компания Sierra On-Line взяла на себя почетную обязанность реализовать по мотивам саги полноценную игру, а не интерактивное видео. Но это только пол-дела. От Sierra запросто можно было ожидать какой-нибудь квест, RPG или что-то подобное. Но каково было наше удивление, когда выяснилось, что Babylon 5 — космический симулятор! Да какой. Не всей, упаси Бог, станции с ее гро-

моздким хозяйственно-бюрократическим аппаратом. Вспомните Battlecruiser 3000. Б-р-р — жуть. И уж тем более это не будет подобием StarFleet Academy, где FMV фактически поглотило весь игровой процесс.

Нет. Babylon 5 — симулятор сражений в космическом пространстве. Вам будет доступен весь парк кораблей станции, в том числе X-образных истребителей. Разнообразные задания по сопровождению кораблей, борьбе с пиратами, рейды на отдаленные базы и, конечно, противостояние Теням. А кроме того, в игру введен элемент стратегии — управление и планирование действий всех боевых сил станции. Вы решаете, кому и когда отправиться на задание или как формировать боевые звенья.

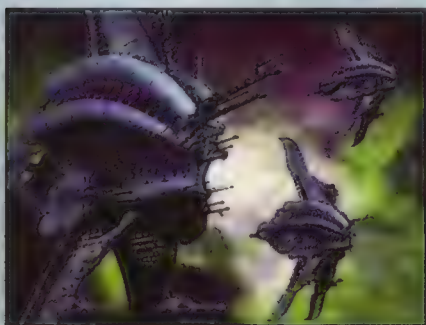
Конечно, не боем единым славен космический симулятор, поэтому Babylon 5 содержит глубокую игровую вселенную, основанную на знакомых персонажах, общении с ними, обстановке и интерьерах станции. Тем самым, планируется возможным совмещение приключенческого элемента с симулятором, что не совсем удачно было реализовано в Wing Commander IV.

И если все действительно так, то, страшно сказать, бессменному лидеру жанра — сериалу Wing Commander —

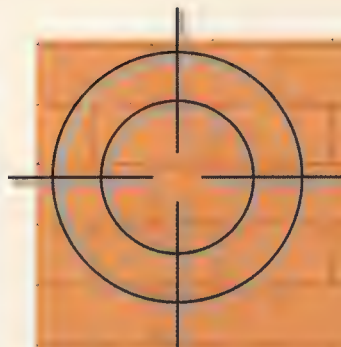


придется потесниться. Да, это действительно смелое предположение, ведь колосс от Origin кажется совершенно непоколебимым. Но у Babylon 5 есть шансы, чтобы... Хотя... Как бы то ни было, анонсированный проект более чем интересен, если судить и по сюжету (то есть по одноименному фильму), и по представленным скринам. Со своей стороны "Навигатор" берет Babylon 5 на заметку и обязуется сообщать всю новую информацию по ходу работ над этим многообещающим проектом.

Александр Ланда



Jagged Alliance II



Жанр: Походовая action-strategy
Издатель: Sir-Tech
Разработчик: Sir-Tech
 Апрель 1998 года
 Windows 95

Жанр походовых тактико-стратегических action не радует нас час-тими релизами. Уж конечно, его не сравнить по количеству игр с real-time стратегиями или 3D action. В 1997 году вышло всего две значимых игры данного направления — X-COM 3: Apocalypse и Incubation. А что же знаменитый и до сих пор горячо любимый многими (несмотря на устаревшую VGA графику) Jagged Alliance (JA)? В 1996 году появился его сиквел, Jagged Alliance: Deadly Games, который до сих держится в Internet Top 100. И с тех пор — тишина...

Хотя, не совсем уж и тишина. Некие смутные слухи и сумбурно-отрывочная информация о грядущем появлении JA II доползли до нас еще летом и немедленно были отражены в соответствующем preview (см. "Навигатор" №5).

Однако с тех пор много воды утек-

в виде, уже реально существует!

По всему по этому, а также потому, что JA является любимейшей игрой г-на Главного Редактора ;-)), было принято судьбоносное решение написать еще одно развернутое preview.

Глава 1

которую фанаты Jagged Alliance могут с чистой совестью пропустить, ибо она повествует



о том, что такое походовые action-стратегии вообще и JA в частности.

Всем, кто незнаком с этим славным жанром компьютерных игр, — настоятельно рекомендую ознакомиться. В походовой action-стратегии вам предоставляется возможность управлять командой бойцов. Каждому из них дается определенное число action points (AP), которые тратятся на хождение, стрельбу, собирание предметов, открывание дверей и прочие действия. Когда все ваши бойцы потратят свои AP (или когда вы решите, что с хождением/сбором/стрельбой пока что можно приостановиться), ход переходит к противнику, потом снова к вам — и так далее. Приставка "action" обозначает, что в отличие от "обычных" стратегий основной вашей задачей будет именно ведение бое-

вых действий, а не строительство баз, торговля, дипломатия, исследования и Бог знает что еще. Сами разработчики определяют Jagged Alliance как "A Strategy Role-Playing Simulation" — не исключено, что так более правильно, но в мире общепринятым является выражение "action-strategy". Его и будем придерживаться.

В Jagged Alliance "Международная ассоциация наемников" (A.I.M.) предоставляет вам возможность укомплектовать свой отряд людьми, готовыми на все ради денег. И деньги у вас берутся совсем даже не из воздуха и не причине периодического умирания богатых дядюшек и тетюшек; ваша задача состоит в зачистке острова Метавира от боевиков противника; остров же ценен тем, что на нем произрастают некие деревья, обладающие редкими целительными качествами; ежедневно собирая (не лично — подражаются рабочие из местных) сок деревьев и сдавая его нанимателям, вы получаете необходимые финансы для содержания команды; чем больше отвоевано вами деревосодержательных земель, тем больше ваш ежедневный доход, тем более крутых наемников вы можете приглашать к себе в команду.

Все наемники, естественно, отличаются друг от друга не только внешним видом, но и набором умений, навыков, умом, физическим состоянием, опытом и так далее; более того, они наделены рядом скрытых параметров, которые в явном виде нигде не отображаются, но крайне ощутимы сказываются на их способностях. В ходе боев те или иные параметры ваших людей могут повышаться. Можно также и организовывать им тренировки — с той же целью. Правда, с увеличением "крутости" (точнее — опыта) растет и плата, которую наемники взимают с вас за свои услуги. Все это привносит в игру некоторые элементы RPG, а вместе с ними и дополнительную увлекательность. Тем более что помимо всяческих "навыков" каждый наемник обладает личными симпатиями и антипатиями, которые необходимо учитывать, если хочешь создать слаженную команду.



ло. Появились новые скрины и, главное, информация из отрывочной и сумбурной превратилась в нормальные и вполне точные данные. Более того, ребятам из PC Gamer удалось даже поиграть в пре-альфа версию JA II, а это уже не просто "информация" — это означает, что игра, пусть пока в сыром и незаконченном

Помимо очевидных увлекательности и играбельности, без которых не обходится ни одна хитовая игра (согласитесь, такой вывод совершенно очевиден), JA содержала два важнейших элемента. Во-первых, она была идеальным образом сбалансирована, продумана и проработана до мелочей — не хуже, чем Heroes of M&M 2. Кстати, это явилось причиной крушения всех ее подражаний типа Wages of War, где разработчикам просто не хватало сил и терпения воплотить хоть что-то подобное. А во-вторых, JA обладала личностным аспектом, где у каждого наемника была своя индивидуальность, заставлявшая воспринимать его как реально существующего человека. В немалой степени достигалось это бесподобной работой портретиста, отрисовавшего и проанимировавшего лица наемников, а также — записанными для каждого многочисленными звуковыми дорожками реплик. Кстати, по причине их обилия JA стала одной из первых игр, изловчившихся полностью забить все свободное пространство на CD-ROM'e, каковые тогда еще только-только входили в моду.

JA явилась миру в девяносто пятом. Спустя год, как уже говорилось, вышел ее сиквел под названием Jagged Alliance: Deadly Games. Он отличался от "предка" наличием multiplayer, редактора уровней, новым оружием и парой других, менее несущественных деталей. Был и недостаток — вместо глобальной битвы за Метавиру игра распалась на серию отдельных, несвязанных между собой миссий. Впрочем, при наличии Интернета названный недостаток обращался в преимущество, так как всегда можно было накачать созданных фанатами игры карт/кампаний и продолжить прохождение.

Глава 2

в которой любознательный читатель знакомится с главным действующим лицом JA II Яном Карри, а также с историей страны Арулко.

Онлайновый журнал The Gaming Nexus (www.gamingnexus.com) взял интервью у главного дизайнера JA II Яна Карри (Ian Currie). С любезного разрешения упомянутого журнала, фрагменты данного интервью публикуются далее в виде вставок, выделенных курсивом.

The Gaming Nexus: У нас очень мало информации о сюжете JA II. Единственное, что нам известно — будет много сюрпризов. Не могли бы вы сказать, какая главная идея положена в основу сюжета?

Ian Currie: Что ж, сюжет представляет из себя нечто цельное. Ваша главная задача — помочь остановить ужасного диктатора (вернее, диктаторшу, поскольку это женщина) и восстановить в небольшой стране законную власть ее мужа... Если мы создали эту страну правильно, она будет "дышать" и жить своей собственной жизнью, так что каждое новое прохождение игры окажется в чем-то уникальным.

Итак, главный недостаток Deadly Games — отсутствие "сверхзадачи", т.е. полноценной кампании, — устранен. Теперь вам предстоит спасти

ным образом. Главным вашим врагом станет армия диктаторши, но и не только... Разработчиками обещаны множественные сюрпризы.

И как вывод, помимо собственно разборок на винтовках и автоматах, в игру привносится стратегический элемент. Точнее, он значительно усиливается. Вам предстоит не только сражаться с врагами, но и налажи-



вать отношения с местным населением. Хорошая репутация у аборигенов — залог успеха. Кроме того, в игре будут действовать различные NPC (видимо, из числа тех же аборигенов), которые могут предоставлять полезную информацию и даже воевать на вашей стороне, что еще больше сближает JA с жанром RPG.

Наконец-то в JA II появятся ночные боевые действия! Возможность покрошить врагов больше не будет ограничена временем суток. Зани-

маться ремонтом оружия тоже можно по ночам. Только имейте в виду, что вашим наемникам иногда еще и поспать надобно — с сонными бойцами много не навоюешь. В целом же, вы сможете суммарно нанимать до двадцати человек, часть из них оставляя "дома" для тренировки, обучения мирных граждан основам рукопашного и прочего боя, сна, ремонта предметов и оружия, лечения раненых наемников, отдыха, патрулирования захваченных секторов. Помимо прочих преимуществ, это позволит вести разумный менеджмент команды и не оказываться перед необходимостью, как это было в Deadly Games, увольнять раненых наемников и набирать "свежих", потому как в противном случае некому будет выходить на очередную миссию. И, к тому же, это позволит исключить "время на передых" — когда одни наемники возвращаются с миссии, чтобы отоспаться и зализать полученные

небольшую страну третьего мира, называемую Арулко (Arulco). Как и в оригинальном JA, действие будет охватывать всю страну целиком. Остров Метавира был разбит на 60 секторов, а в Арулко таких секторов предполагается свыше двухсот. И если вы не новичок в Jagged Alliance, то упоминание о двухстах секторах должно бы повергнуть вас в легкий транс, так как по тем меркам подразумевает хорошо, если не три месяца прохождения.

Можете выйти из транса! При использовании правильной стратегии вам не понадобится захватывать все сектора один за другим. Перемещаясь по стране с помощью автомашин и вертолетов (коли таковые удастся заиметь — тут за красивые глаза вам никто подарков делать не станет), ваша команда должна занять стратегически важные точки и перерезать линии снабжения противника, также происходящие наземным и воздуш-

в боях раны, вы высылаете в район боев отдохнувшую смену.

А что же ракообразные инопланетяне? Те самые, которые фигурировали на первых скринах JA II, вселяя суеверный ужас в души тех, кто любил JA за реалистичность и праведное негодование в сердца тех, кто расценил их как предательство в пользу X-COM? Ответ Sir-Tech определен — никаких инопланетян в игре НЕ БУДЕТ. Наличие же ракообразных объясняется тем, что против вас возможно использование не-

бесплатно и, разумеется, повышать свои характеристики по ходу игры.

The Gaming Nexus: В игре будет полностью обновлен "ассортимент" наемников? Или некоторые старые любимцы "возродятся" в JA II?

Ian Currie: Появится много новых наемников. Тем не менее A.I.M. все еще существует и многие прежние фавориты останутся в игре (например, Иван, который говорит теперь на ломаном английском). Кроме A.I.M., у вас будут и другие источники набора персонала. В вашей команде теперь может быть до 20 человек, которых вам предстоит расположить в стратегически важных точках по всей стране.

Интерфейс игры представляет из себя "как бы Интернет", где вы, "соединяясь" с разными "сайтами", можете получить доступ в виртуальный магазин оружия, в A.I.M. (для найма персонала) и некоторые другие места. В частности, в I.M.P., где и происходит процесс создания нового наемника. Весь прикол состоит в том, что этот

розынно-миссионерской структуры игры, появилась возможность брать и на следующей миссии увольнять сколь угодно много наемников (в JA после таких выкрутас с вами бы никто работать не стал; в Deadly Games этот принцип сохранился, но в гораздо меньших масштабах). Как следствие, в Deadly Games возникла дурацкая тактика засылать в гущу врагов "заминированного" дешевого наемника-камикадзе, который, погибнув, уносил с собой еще и нескольких врагов. В JA2 некоторым особо хитрым игрокам от этого принципа придется отказываться — за каждого нанятого солдата вам придется теперь вносить страховой депозит в банк, который в случае гибели наемника вам, естественно, деньги не вернет. Так что жертвовать малополезными наемниками ради победы станет весьма накладно.

Вообще, общая тенденция к увеличению доли элементов RPG в игре не обошла и наемников. Им добавлены два новых параметра: leadership и strength. Кроме того, каждый солдат будет теперь обладать некоторыми дополнительными чертами, влияющими как на боевые качества, так и на взаимоотношения в команде. Например, наемник может быть очень хорош в ночных миссиях, но при этом страстно ненавидеть иностранцев (должно быть, у всех таких будет наблюдаться повышенная аллергия на Ивана и Фиделя :)).

Навыки и уровень наемников будут теперь повышаться не после миссии, а во время нее. Вообще, в JA II планируется реализовать более тесную связь между тем, что наемник делает, и тем, как повышается его уровень. В первой части это было реализовано, но, должно быть, Sir-Tech изобрели способ достичь здесь чего-то большего.

Глава 4

повествует о родственных связях семейства Jagged Alliance, некоторых багах человеческого мышления и новых игрушках для любителей Deadly Games.

The Gaming Nexus: Похож ли игровой процесс в JA II на оригинал? Или есть некие большие изменения, которые стоит упомянуть?

Ian Currie: Ну, это все еще Jagged Alliance. Основная концепция тактической части игры очень похожа на оригинал, она изменилась скорее эволюционно, чем революционно.



кого таинственного и секретного "живого оружия". Впрочем, любители реалистичности смогут этих членистоногих из игры исключить. Есть такая опция! — как говаривал один большой любитель wargame в реальном времени ;-).

В довершение всех прелестей, сюжет игры обещает быть нелинейным и включать, помимо основных заданий, некие субквесты, типа охоты за террористами. Кстати, одного этого достаточно, чтобы окончательно обнелинейнить и без того нелинейный сюжет.

Глава 3

в которой Иван учит английский и обзаводится племянником, а игрок познает превратности судьбы, оказавшись на поле боя.

The Gaming Nexus: Наше любопытство возбудила возможность создать своего собственного наемника. Не могли бы вы рассказать, как это работает?

Ian Currie: Ну, в общем, вы сможете создать одного наемника. Ограниченное количество очков можно будет распределить между его атрибутами и умениями, а кроме этого, выбрать для него "лицо" и тип голоса. Этот наемник будет работать на вас



персонаж будет представлять на поле боя... вас. Да-да, уважаемый игрок — вас лично. Потому-то он и работает бесплатно, в при его создании компьютер проанализирует и учтет ваши ответы на некоторые вопросы.

Во время боя вы сможете управлять командой максимум в шесть человек. Среди них (судя по скринам) окажется и немало ваших знакомых: Ivan, Vicki, Fox, Sidney, Fidel, Mike... Не покинет нас и еще один старый знакомый — пройдоха и торговец оружием Мики О'Рурк, впервые представший в Deadly Games.

Для вящего возбуждения аппетита играющей общественности, Sir-Tech приоткрыли один из своих секретов — кажется, у Ивана есть племянник...

В Deadly Games, по причине раз-

Мы просто существенно ее расширили — теперь наемники могут бегать, ползать, прыгать, взбираться на препятствия и т.д. Гораздо более реалистичными стали модели оружия и эффекты от его воздействия, поскольку мы смогли добавить в игру некоторые элементы реальной физики (это то, о чем мы раньше никогда не заботились). Кроме того, появилась возможность боя в режиме real-time, что наверняка привлечет некоторых игроков.

Итак, при всех наворотах походный бой остался в целом прежним. А как же работает режим real-time, созданный явно в пику главному конкуренту — X-COM 3: Apocalypse?

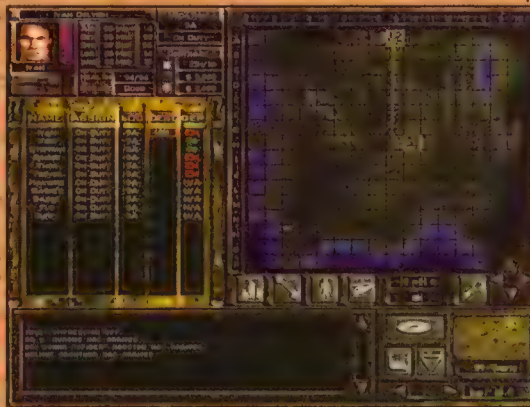
Учитывая, что в человеческих мозгах очень плохо реализована многозадачность [:-), разработчики из Sir-Tech предлагают вам в режиме real-time непосредственно управлять только одним наемником. Деяния остальных контролируются AI на основе общих команд, отданных каждому вашему бойцу перед сражением. Команды могут быть довольно подробными, например: "Беречь патроны, помогать другим членам команды, при необходимости — отступать". Кто знает, тот уже понял. Если вы работали с редактором карт для Deadly Games, то встретили там систему моделей поведения вражеских боевиков. Например, вы могли сделать боевика храбрецом, который бросается в заварушку, даже и не потрудившись предупредить своих сотоварищей о вашем появлении по радию. Или же трусливый боевик, который при виде ваших ребят сматывается за ближайшее укрытие и первым делом радирует всем и вся о "наступлении значительных вражеских соединений". Боевики могли работать в одиночку, а могли — в паре с другими. И т.д. JA2, насколько можно судить, использует тот же механизм, но уже в применении к вашей команде.

Во время real-time боя команда, за исключением управляемого вами наемника, действует самостоятельно, руководствуясь полученными от вас поведенческими директивами. Но при желании вы можете переключаться между наемниками, управляя любым из них по собственному выбору. Кажется, в этом Sir-Tech взяли на вооружение принципы управления командой в Syndicate — похожего много.

Со времен Deadly Games арсенал вашего отряда существенно попол-

нился. На противнике можно будет испытать: снайперские ружья, бьющие очередями автоматы (есть надежда, что издевательств типа шарашающих исключительно одиночными выстрелами "Узи" во второй части игры уже не будет), метательные ножи (наконец-то!), бронебойные патроны (хмм... некоторые старые тактики окажутся забыты, так как бронебойные патроны окажутся и у противника), новые типы гранат... и еще кое-какие сюрпризы, которые пока что держатся в секрете.

Похоже, что во время боя у вас появится возможность использовать



автомобили и вызывать на помощь вертолеты. Солидная поддержка. И в самом деле — шутка ли, целую страну освободить?!

Глава 5

рассказывает о полупрозрачных стенах, толстых деревьях и неосторожных наемниках.

The Gaming Nexus: Что было самым трудным в создании JA II?

Ian Currie: Создание сложного 16-битного движка, который был нам нужен, чтобы добиться прекрасной графики без снижения частоты кадров в секунду (frame rate).

Да, взгляните на скрин-шоты. Графика действительно полностью переделана. Обещано, что она пойдет в высоком разрешении и Hi-Color. Движок поддерживает динамическое освещение, которое найдет свое выражение первым делом в ночных миссиях.

Перспектива в JA2 эволюционировала от top-down к изометрии. Как заявлено в официальном FAQ по JA2, изометрия понадобилась разработчикам в первую очередь для того, чтобы смочь в полной мере реализовать трехмерный стратегический

движок. Причем стены, мешающие рассмотреть наемника, будут становиться полупрозрачными (либо как в Diablo, либо как в Fallout).

Каждый трехмерный предмет в игре (включая камни, деревья и тому подобное) будет иметь определенные характеристики: высоту, ширину, вес и т.п. Эти данные пригодятся для расчета траектории пуль. Толстое дерево послужит наемникам хорошим укрытием, в то время как жиденький кустарник никоим образом не останавливает очередь из АК-47.

Более того, высокоскоростные пули могут теперь пробивать самые различные предметы (в том числе и тела "подставившихся" наемников) насквозь.

Глава 6

очень короткая

Ожидаемые системные требования: Pentium 133, 16 Mb RAM.

Заключение

Летом, собирая материалы для первого preview, мы прикидывали, что именно хотелось бы увидеть во



второй части Jagged Alliance. Такое ощущение, что Sir-Tech подслушали наши мысли. А точнее сказать — мысли всех поклонников JA. Воплощается именно то, что хотелось бы увидеть во второй части, и оставляется все то, что было классного в первой части и в Deadly Games.

Если все обещанное Sir-Tech окажется с успехом (и, желательно, в срок!) реализовано, то мы получим как минимум очень интересную игру, а как максимум — классический хит все времен и народов, чего всем и желаю.

Ivan Dolvich,
при участии Геймера

BLOOD 2

Oh, the Horror!

Жанр: 3D action

Издатель: GT Interactive

Разработчик: Monolith Productions

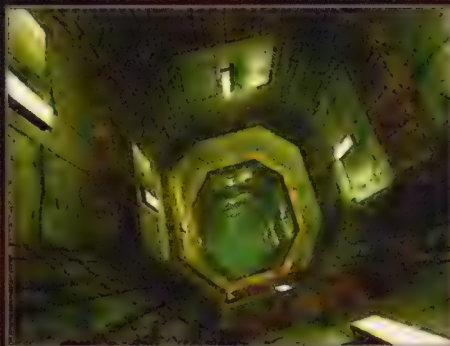
Четвертый квартал 1998 года
Windows 95

И был Quake. Согласитесь, что как только речь заходит о современном 3D action, все сравнения и примеры ведут именно к Quake. Только о нем и слышно. Вот уже полтора года миновало с момента его выхода, а страсти и не думают утихать. Обострил гонку трехмерных вооружений прошлогодний релиз Quake 2 — опять "новый стандарт, новые границы". Однако в скором времени должны показаться альтернативные проекты, демонстрирующие, по словам разработчиков, гораздо более совершенный и мощный движок. Одной из таких технологий будет Direct Engine — плод совместного творчества Monolith Productions и Microsoft.

Комедия перетекает в трагедию

Что, Monolith? Те, которые Blood? Точно, именно они. Надо признать, что первая работа Monolith под пугающим названием Blood была вовсе даже не страшной. Скорее наоборот — это была самая стесовая и самопародийная из всех 3D action минувшего года (можно спорить, что таковым являлся Redneck Rampage, однако — смотря что считать стесом и самопародией). Ее можно расценивать как пример довольно мрачной идеи: оккультизм, языческие обряды, ожившие мертвецы и прочая гадость, нашедшей очень оригинальное и совсем не мрачное воплощение. Получилось неплохо — и страшно, и смешно. Однако Blood слегка затеря-

лась в общем потоке — то была агония устаревшего движка Build. Кроме того, помимо уже существовавших игр, анонсировалось очень много других интересных проектов, в первую оче-



редь — потомков Quake. И тем более неожиданным показалось заявление Monolith о работе над продолжением Blood. Но, конечно, на новом движке и с новым сюжетом. С него и начнем.

Предыстория и сюжет привились даже в таком нетребовательном жанре, как 3D action. Более того, они становятся не роскошью, но необходимостью, без них игра обязательно будет считаться неполноценной. Blood 2: Oh, the Horror! знакомит нас с такой историей. После победы над Чернобогом, Калеб, поклонник древнего культа Кабал, возвращается в наш мир. Здесь он вызывает к жизни еще нескольких Избранных, также преданных и убитых Чернобогом. После этого вся теплая компания бывших покойников отправляется

на войну со всем культом Кабал. Для путешествия можно будет выбрать любого из этих четырех персонажей, каждый из которых — со своими достоинствами, умениями и опытом. И магией.

Именно! — в Blood 2 будет много черной магии. И вообще, атмосфера игры в целом, по словам Джея Уилсона — руководителя проекта Blood 2, претерпит очень глубокие изменения. Игровое окружение делает резкий поворот, отходя от сатирического элемента и становясь подчеркнуто мрачным и жестоким. Мир Blood 2 будет похож на описания Лавкрафта и близок к тому, что можно увидеть в фильмах ужасов типа Hellraiser. Это растерзанная плоть и море крови. Вы не забыли, как переводится название игры?..

Об ускорении крови

Если речь заходит о Monolith Productions, то совершенно ясно, на каком движке будет основан Blood 2. Конечно, это Direct Engine — технология, уже успевшая наделать много шума в связи со своими визуальными и вычислительными возможностями. О этом движке мы уже упоминали в шестом номере "Навигатора" за прошлый год в связи с рассказом об игре Riot: Mobile Armor. Именно она и представит широким игровым кругам потенциальные возможности движка. А узкие круги, в частности сотрудники компании 3Dfx, были приятно поражены увиденной на выставке ECTS демо-версией Riot. А это довольно занятный факт.

Упомянем некоторые особенности Direct Engine. Он базируется на объектно-ориентированном внутреннем языке и построен по принципу клиент-сервер. Все расширения пишутся на обычном C++ и легко "подвешиваются" в виде .dll файлов. Тот же Уилсон заверяет, что Direct Engine не только ни в чем не уступает усовершенствованному движку Quake по возможностям работы со множеством разнообразных движущихся моделей, но и гораздо круче него.

Самое главное то, что Direct Engine поддерживает трехмерные акселераторы не только через Direct3D, но и Glide, что довольно странно, учитывая "лапу" Microsoft. Тем не менее, это факт, говорящий о том, что 3Dfx будет оптимальным выбором в качестве ускорителя. Конечно, счастливые владельцы чипсета Voodoo 2 вообще не будут знать никаких проблем, остальным потребуются хоть какой-ни-



будь 3D акселератор. Да-да, акселератор, как говорится, required или является требованием.

Кровавая баня

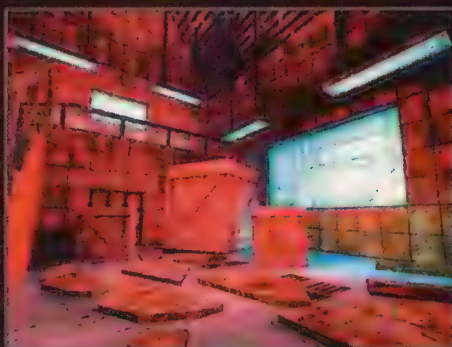
Всего в Blood 2 планируется четыре эпизода, по шесть-семь уровней в каждом. Как повелось, сообщение между уровнями эпизода нелинейное. Пришел, победил всех и ушел на предыдущий уровень — собирать недособранное или зализывать раны. Очень похоже, что для дальнейшего перемещения по уровню понадобится не просто цветной ключик, а, как это реализовано в Quake 2, выполнение определенного действия или задания. Подобно той же игре, Blood 2 будет ориентирован на однопользовательскую игру. Конечно, будет и multiplayer, со специальными картами и приличным количеством игроков — пока сообщается о 32. Но тщательность, с которой дизайнеры подходят к конструированию уровней, размещению монстров и оружия, говорит о повышенном внимании именно к однопользовательской игре.

Что конкретно будет представлять из себя окружение уровней, пока неизвестно. Добытые нами скриншоты и скетчи являются лишь предварительными эскизами, и очень возможно, что все будет выглядеть совершенно иначе. Однако разработчики подчеркивают "небывалый реализм" в дизайне. В знакомых помещениях, скажем, в Капитолии, вы увидите все то, что там есть на самом деле. Все будет логично и с со-

блюдением сюжетного единства.

Каждый монстр свое болото хвалит

Монстры, населяющие уровни, также будут строго определенными для каждой локации. Например, культистам положено быть в храме, а зомби — на кладбище. И только там. Возможно, что монстры будут особыми, если не для каждого уровня, то точно для каждого эпизода. Их внешность не пока-

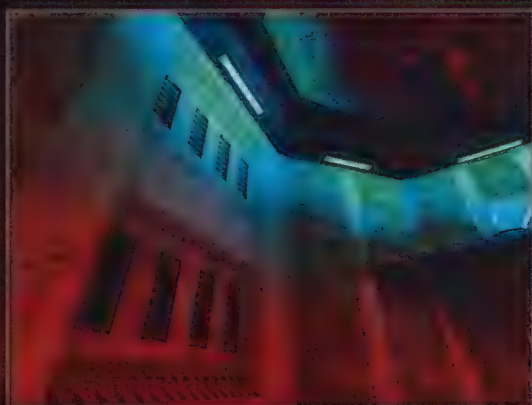


Что ж, где монстры, там, понятное дело, и оружие. Тут, к нашей печали, даже сами разработчики ничего не смогли сообщить конкретно, разводят только плечами — не знаем, дескать, не определились пока. Ходят слухи, что будет некий аналог теслы, возможно, шотган, и какое-то магическое оружие. А вот Voodoo Doll будет точно — переключает безо всяких изменений.

* * *

Как бы то ни было, а Джея Уилсона не смущает возможная конкуренция со стороны потенциальных хитов типа Prey, Half-Life или Duke Nukem Forever. Он почти не сомневается ни в возможностях движка, ни в потенциале творческой команды. Вроде бы, есть все для того, чтобы Blood 2: Oh, the Horror! стал не только в один ряд с вышеупомянутыми играми, но и занял лидирующее положение в жанре 3D action. Так думает руководитель проекта. Пожелаем ему удачи — нам-то от успеха игры хуже не будет, это точно!

**Александр Ланда,
а также Вячеслав Голованов**



На самом деле, подобные разговоры нам хорошо знакомы. Было бы вообще странно, если бы таких обещаний не было. Но на поверку поведение оппонентов наверняка окажется гораздо проще: по-прежнему до идиотизма глупым. Это, с другой стороны, не значит, что Monolith не под силу создать сильный AI, нет — написать аналог Quake bot не так трудно, как может показаться. Но как долго вы обычно играете против двух-трех Zeus или Reaver ботов? А их, по идее, должно быть около 50-70-ти на одном уровне. Сумеете играть при таком раскладе? Очень и очень сомнительно. Вот и выходит, что нужна некая "золотая середина", подобраться к которой не сумел пока никто, кроме, пожалуй, Descent 2.

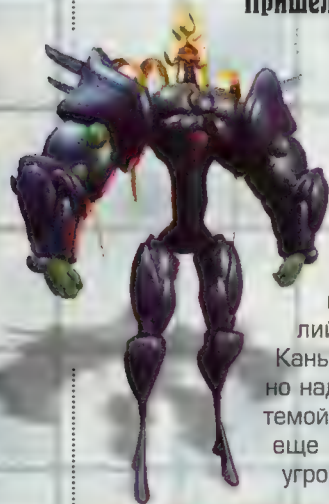


Solar Crusade

Жанр: 3D action
Издатель: Infogrames
Разработчик: Infogrames
 Второй квартал 1998 года
 Windows 95

Компания Infogrames, широко известная в России благодаря серии игр Alone in the Dark, объявила о начале работ над новым проектом, озаглавленным Solar Crusade. Перевести данное название можно как "Крестовый поход к Солнцу" и, судя по сюжету, игра в полной степени оправдывает такое научно-фантастическое название.

Пришелец из космоса



Вы играете за некоего безымянного пилота-истребителя, который охотится за военным флотом Kesh-Rans, скрывающимся в глубинах ущелий Марсианских Каньонов. Неожиданно над Солнечной системой нависает новая, еще более страшная угроза со стороны та-

инственного древнего существа, вторгшегося из глубин космоса. Вам, естественно, выпадает почетная обязанность вступить в схватку с этим порождением Ада на поверхности Марса, а затем, после его умерщвления, спуститься на Землю, продолжая карать последышей Таинственного Незнакомца.

Действие перемещается на территории бывших владений инков, у которых, как известно, были довольно тесные связи с инопланетянами. В ходе схватки игроку удастся ознакомиться с развалинами Потерянного Города, выполненными в строгом соответствии со своим реальным аналогом. Иначе говоря, события происходят на действительно существующих географических локациях планеты Земля, а не на вымышленных фабриках или лунных станциях.

Спрятанные уровни спрятанной игры

По сути, Solar Crusade является представителем жанра, основу которого заложил легендарный Descent. И ожидать особенных откровений здесь не приходится. Однако все графическое оформление игры — интерьеры, объекты и прочее, было заранее смоделировано на станциях Silicon Graphics, что уже о чем-то говорит. Хотя — стоп!, ни о чем это не говорит. Помнится, Forced Alliance тоже кичился близостью с Silicon, а что получилось...

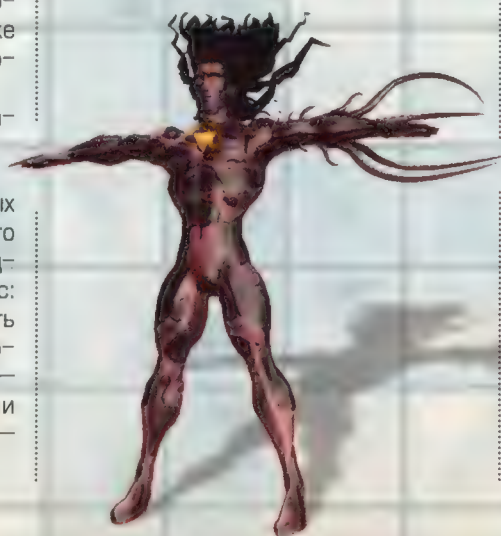
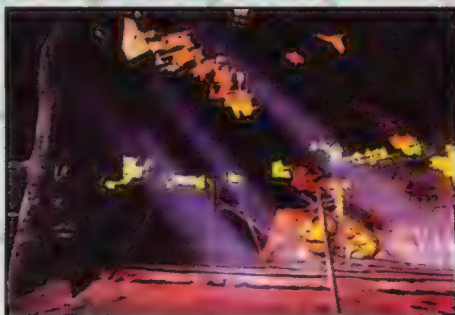
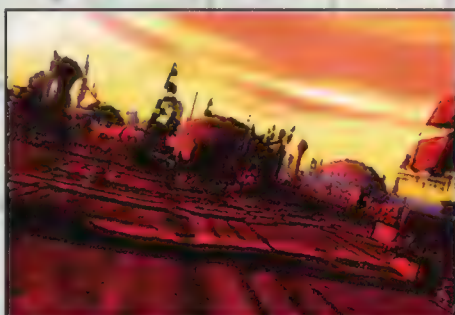
Сами разработчики отмечают такую особенность Solar Crusade — повышенное содержание секретных уровней. Их в игре будет целых шесть, тогда как обыкновенных всего лишь на пару больше. Отсюда немедленно следует законный вопрос: для какой-то такой надобности прятать от неискушенных пользователей добрую половину игры?... Первая мысль — издеваются. Вторая мысль — вряд ли издеваются, к чему? Третья мысль — полное непонимание.



Стоит ли говорить о том, что в Solar Crusade присутствует весь стандартный набор атрибутов жанра. Конечно, это и multiplayer, и разнообразные power-ups, и всевозможные даже опасные враги. На различных уровнях вашей боевой машиной будет либо космический корабль, либо боевой робот. Вот, вроде, и все.

В Solar Crusade присутствуют все задатки хорошей, добротной сделанной игры, но выдержит ли он борьбу Shadow Master, Adrenix и многими подобными? Не затеряется ли, вместе со своими многочисленными секретными уровнями?

Тимур Хайдапов



Hardwar

"Вы — командир корабля, наблюдатель и свободный агент. Ваш дом — Город Неоправданного Оптимизма. Ваша цель — получить идеальную репутацию и самый крутой корабль." Вот так, решительно, даже где-то однозначно, хотя и несколько сумбурно, компания Interplay заявляет новую игру под названием Hardwar.

Еще анонс сулит вам роль безымянного пилота некой летающей конструкции. Впрочем, возможно, что конструкция способна не только летать в воздухе, но и бороздить просторы Вселенной. Как водится в таких случаях, изначально корабль несет на борту минимум брони и столько же оружия. И как водится в тех же случаях, нас поджидает полный ералаш — "поди куда хочешь, делай что пожелаешь, главное — зарабатывай денежки на апгрейды".

Да, именно эта проза и будет вашей движущей силой на протяжении всей игры. Но скучать не придется — добрые работодатели всегда найдутся. Они-то и приплачивают за выполнение всякой разной поручаемой вам работы (читай — боевых миссий). Спонсоры могут заказать уничтожение какого-либо объекта — корабля или здания, или аналогичное разрушительное мероприятие. А можно пойти решительно другим путем. Понятно, что участь мелкого лоточника, еще это можно красиво назвать "свободной торговлей", не ставит в зависимость ни от каких спонсоров. Но в любом случае, время от времени вам придется обороняться от рэкета и прочих криминальных элементов — вражеских кораблей, пилотам которых не дает покоя ваше процветание.

Честно сколоченный капитал тратится на ремонт и апгрейд корабля. Скажем, на расширенный грузовой отсек, мощный бортовой компьютер или новые двигатели. Вот, вроде, и все.

Что можно добавить? Что нелинейный сюжет, широкое ветвление дерева событий, выбор между изучением загадок пространства или меркантильным сбором денег уже где-то был. Очень похоже, что было это в древней Elite, затем промелькнуло в Privateer

и оказалось в Parkan. И различные варианты концовки игры, и заявление разработчиков "сколько бы раз вы не проходили игру, вы никогда не пройдете ее дважды одним и тем же путем" также уже набито оскомину. Гарантировать сокрушительный успех такому "сверхоригинальному" проекту не решимся — как бы не сглазить. В роли издателя Hardwar выступает Interplay, известная публикациями игр, мягко говоря, спорных. Так что — повода впасть в эйфорию пока нет. Повременим с этим до середины года.

Олег Полянский



Urban Assault

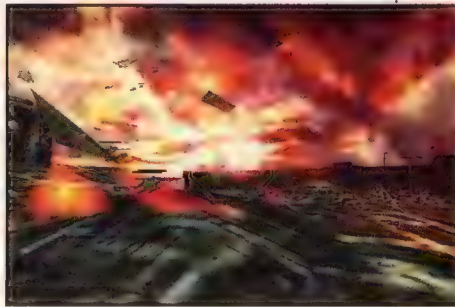
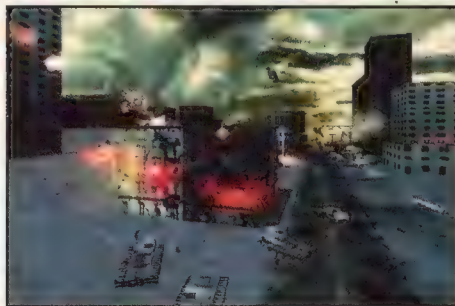
Похоже, господа, мы имеем счастье наблюдать рождение нового массового жанра компьютерных игр. Не успел Uprising от Cyclone Studios, кряхтя, вскарабкаться на 24-е место в Internet Top 100, как у него уже появились последователи, да и какие! Об одном из них — Battlezone — читайте preview в этом же номере. Да вот еще небезызвестная компания Microsoft объявила об издании игры Urban Assault (UA), разрабатываемую немцами Terra Tools.

Принцип Urban Assault тот же, что и в Uprising, а именно — смешение жанров 3D action и стратегии в реальном времени. Действие игры происходит (ни за что не догадаться!) в постапокалиптическом будущем старушки-Земли, раздираемой какой-то военной междоусобицей. Однако, в отличие от Uprising, UA предоставляет в ваше распоряжение до пятнадцати типов смертоносных машин: вертолет, самолет, спутник, джип, танк — достаточно? Тут очевидна близость с Battlezone, что, по-видимому, является эволюцией жанра.

Судя по названию игры, действие ее развернется в городе. А застроен этот злополучный город сотнями типов полигональных зданий, которые умеют гореть и рушиться под натиском бушующего смерча войны. Словом, все трехмерное, да с текстурами. Стратегическое управление ресурсами и вашими юнитами осуществляется с помощью полупрозрачной карты, накладывающейся во время боя прямо на экран (или HUD) вашей боевой машины. По мнению разработчиков, этот способ удобнее, чем система, реализованная в Uprising, что, по секрету скажем, понятно и ежу.

Для любителей игры через Интернет Microsoft обещает вести сервер на своем сервисе Microsoft Internet Gaming Zone. Правда, игровую ответственность гнетут подозрения, что воспользоваться билловой халевой смогут только те, кто зарегистрировался и прошел мучительную процедуру перекрестного допроса блюстителей легальных копий. Ни о каких привилегиях зарегистрировавшихся перед зашедшими инкогнито не идет речи. Незнакомцев просто не пускают. Так что, купив летом сего года Urban Assault, не забудьте заполнить купончик. И отослать Большому Билли лично.

Ivan Dolvich



Gubble II

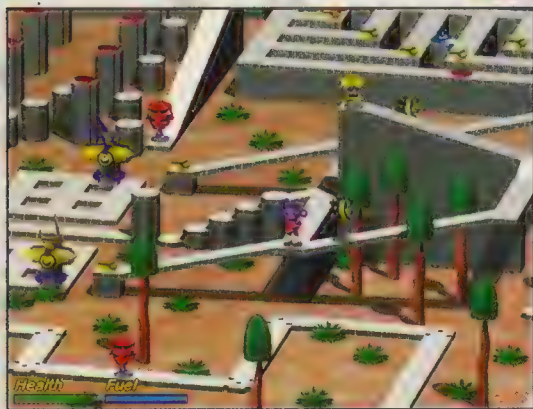
на основе демо-версии

Жанр: Логическая аркада
Издатель: Actual Entertainment
Разработчик: Actual Entertainment
Требования: Pentium 90, 8 Mb RAM,
 Первый квартал 1998 года
 Windows 95

Gubble объявился почти год назад и явился первым проектом едва образовавшейся немецкой компании Actual Entertainment. И сразу же необходимо отметить, что хотя Gubble и получил весьма достойные рейтинги во многих игровых изданиях мира, до России он практически не добрался, мелькнув разве что на каком-то пиратском сборнике (о лицензионных версиях уже, понятное дело, и речи не ведется). Нам самим удалось сыскать игру лишь спустя почти что полгода после ее релиза; о ней была статья в четвертом номере — помнится, тогда Gubble произвел в редакции настоящий фурор, парализовав нормальный ход работы дня на три-четыре.

Огромная притягательность

рупов и прочих слесарных принадлежностей, после чего еще и насадили туда кучу механизированных монстров (катящиеся подшипники, летающие шайбы и тому подобные ужасы). Похитители по-



Gubble объяснялась тремя параметрами: полностью оригинальная идея, высочайшая играбельность и заводная музыка. Да, стоит еще вспомнить крайне комичные возгласы самого Габбла (собственно, главный герой игры).

В чем заключалась идея?.. Нет ничего проще. Главный герой, Gubble D. Gleer, мирно спал у себя дома, когда его злодейским образом похитили некие инопланетяне. Как вскоре выяснилось, какие-то там коварные роботы неведанного происхождения превратили одну некогда мирную планету в скопища черт знает как понавинченных гаек, шу-

требовали от Габбла, чтобы он "развинтил" подвергшиеся изменениям территории планеты — и таких территорий (уровней) суммарно было аж сто четыре.

Сейчас появилась демо-версия Gubble II, которая доступна для скачивания с сайта www.actualentertainment.com. Далее попытаемся рассмотреть те изменения, которые произошли в игре по сравнению с первой частью.

Анатомия Габблов

Начнем с самого важного — с внешности самого Габбла. Великий развинтитель сохранил все свои характерные черты — фиолетовый окрас и большие кольцообразные уши, но избавился от люлькообразного летающего кокона, в котором имел привычку путешествовать — на смену кокону пришли соответствующие молодежной моде кроссовки. Впрочем, променяв возможность летать на возможность бегать легким кроссом, Габбл все же сохранил способность к воздушным перемещениям. Только теперь для этого используется перенос-

ной ракетный ранец, требующий дозаправки топливом, которое необходимо подбирать непосредственно на уровнях.

Там, где обитают Габблы

Уровни претерпели существенное изменение, которое напоминает развитие аркадных игр в далеком прошлом, в конце 80-х годов. От концепции "втискивания" уровня в размеры одного экрана (если уровень, придуманный дизайнером, оказывался слишком большим, то его масштабировали в сторону уменьшения), разработчики перешли к скроллингу экрана. Например, тот уровень, который представлен в демо, целиком играющему не виден, и о некоторых особенно трудных его участках вы узнаете не раньше, чем на них окажетесь. Плюс к тому, хотя все уровни по-прежнему отрисованы заранее и по-прежнему не происходит никакого масштабирования персонажей, тем не менее разработчики внедрили эффекты тени — неплохо для логической аркады.

Что до планировки, то в качестве примера можно привести одно из не столько опасных, сколько запутанных мест на единственном уровне демо. Это пружинный лабиринт. В нем необходимо выработать точный маршрут прохождения по расставленным рядами пружинам, и любое отклонение от выбранной траектории тут же отбрасывает вас на начало. Надо заметить, что приходится изрядно повозиться, прежде чем получается преодолеть данный участок.

Добавились также новые модели роботов и новые инструменты для раскручивания гаек/болтов. Появились курсирующие высоко над поверхностью устройства, запрыгнув на которые, можно перелететь через особо трудные участки типа минах полей.

Из враждебно настроенных роботов хочется выделить передвижные пушки. Весьма подлое орудие — шабашит снарядами в произвольный момент времени и со значительной частотой. Другой оригинальный противник — передвижные пружины, при соприкосновении с которыми жизнь Габбла не уменьшается — зато они так и норовят перебросить его на ближайшую мину.

Интересно, что те самые устройства, на которых Габбл в одном месте уровня катается верхом, в другом месте используются ему во вред — если зазеваться, они вполне могут отбуксировать его в район, который простреливается пушками.

Когда говорят Габблы

Те вызывающие гомерический хохот звуки и междометия, которыми в первой



части выражал свои переживания Габбл, сохранились и в демо — возможно, что еще не успели записать новых, возможно — вообще не будут изменять

(что и логично — подобных эффектов нет почти ни в одной игре). Зато присутствует одна новая, такая же веселая и залихватская мелодия, как и те, что были в первой части.

Играйте в Габбла!

В заключение хочется выразить надежду, что в окончательной версии игры окажется достаточно новшеств, чтобы вновь засесть за клавиатуру и провести бессонную ночь под непередаваемые возгласы фиолетового "чебурашки" — и надежда эта крепка, поскольку даже в одном уровне разработчики смогли

продемонстрировать максимум всего интересного.

И еще. Будет искренне, от всего сердца жаль, если Gubble II постигнет судьба первой части и он вновь обойдет Россию стороной. Конечно, это не real-time стратегия и не 3D action, но и тем не менее — в своем жанре у Gubble сейчас достойных конкурентов нет как таковых — разве что Marble Drop можно припомнить — да и то не факт.

Играйте в Габбла, господа!

На этой патетической ноте и закончим.

Вячеслав Голованов,
а также добрая половина редакции

Ares Rising

Жанр: Космический симулятор
Издатель: Imagine Studios
Разработчик: Imagine Studios
Весна 1998 года
Windows 95

Все больше компаний стараются урвать от кормушки Origin EA и Lucas Arts, заявляя о создании все новых и новых космосимуляторов. Передел раздаточного лотка идет давно, но результат пока остается неизменным — монополия Wing Commander в этом жанре выглядит все более непоколебимой. Ведь любой разработчик, смело увлекшийся космосимулятором, оказывается в положении человека, представшего перед закрытыми дверями с табличкой: "Свободных мест нет!". И вот наш гражданин лезет во водосточной трубе, ищет черный вход, вступает в сговор со швейцаром — словом, предпринимает любые ухищрения, чтобы хоть каким-то образом просочиться на космический праздник жизни. И на праздник он, в конце-концов, попадет. Но будут ли ему там рады?

Все почкуется в предчувствии весны...

...и малоизвестная команда Imagine Studios заявляет о готовящейся ею революции в жанре. Переворот должна совершить разработка под названием Ares Rising. История и сюжет остаются тайной, потому как авторы по неким соображениям не решились их обнародовать (постеснялись?..). Известно только, что базируется Ares Rising на менеджменте ресурсов, говоря проще — деньги надо зарабатывать. Заработать можно на всем — от выполнения уничтожительных заданий до спасения пассажиров

и ценных грузов. Чем больше денег, тем лучшие корабли и оружие вы приобретаете в свое пользование.

Разработчики с гордостью заявляют о ветвящемся сюжетном древе: в его основе лежит около семидесяти миссий, каждая из которых может породить побочную ветвь — со своим сюжетом, со своей концовкой. А от нее, в свою очередь, может отпочковаться новое направление, и так, кажется, до бесконечности. Превосходно! Но не выйдет ли планирующееся разнообразие из-под контроля игрока, когда каждое его действие приводит к перелому хода всей истории?..

Здрасьте-досвиданья

А больше ничего нового придумать и невозможно. Да, играющий может полдня посвятить выбору и оснащению своего корабля оружием или двигателями. Да, можно полетать на легком истребителе или на тяжелом корвете. Если покажется привлекательным — извольте, было бы желание. Однако, глядя на представленные скриншоты, можно сделать только два предположения. Либо Ares Rising — очередная жертва графикой в пользу красивой идеи, сюжета или чего бы там ни было еще. Либо просто пуштышка с большими претензиями, как появившийся в конце того года Forced Alliance. Честное слово, при такой графике стыдно даже заикаться об игре как о полноценном конкуренте столпам жанра космических симуляторов. Здесь

уже и "отпадный" режим multiplayer не поможет. Похоже, западники совсем посходили с ума со своей игрой "Зарница", то есть Capture The Flag. То они ее к RPG пришьют (играл ли хоть кто-нибудь в CTF Battlespire?..), то вот грозятся запустить ее в космос. Подобное желание разработчиков непременно угодить пользователям Интернет уже становится навязчивой идеей. Ведь есть же исключительно on-line игры, тот же Terminus, наконец.

Получается, что благодаря издателю игра непременно попадет на игровой рынок. Но будут ли ей рады, будут ли ее ждать аки манны небесной? Вот на такой пессимистической ноте и хочется закончить сегодняшнее знакомство с Ares Rising, в душе надеясь на то, что оно станет также и последним.

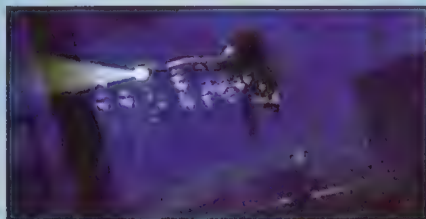
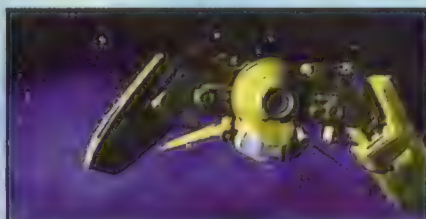
Александр Ланда



Alien Resurrection

The Game

Жанр: 3D action
Издатель: Fox Interactive
Разработчик: Argonaut Software
Системные требования: Pentium 120, 16 Mb RAM
 Второй квартал 1998 года
 Windows 95



Широкоэкранный художественный фильм-сериал Alien, последняя серия которого случилась совсем недавно, еще с конца семидесятых годов захватил умы и воображение всех любителей научно-фантастических ужасов. Не удивительно, что вклад киноэпопеи в мировую культуру, а тем более в индустрию развлечений, переоценить трудно. Достаточно вспомнить, сколько компьютерных игр почти для всех платформ было посвящено борьбе с противными Чужими, чья кислота проела дыру в бюджете не одного игромана. Тут нам и квесты, и аркады и, конечно, 3D action. По совершенно непонятной науке причине, ни одна из этих игр для PC не стала хитом. Исправить столь досадное недоразумение берется хорошо известная своей страстью к Чужим компания Argonaut Software (думается, убийственную по своей графике Alien Odyssey помнят еще многие).

Ненавижу докторишек

Как можно предположить, игра Alien Resurrection: The Game построена на сюжете последнего, четвертого фильма с одноименным названием. На отдаленной космической станции Auriga довольно скверный доктор Врен (Wren) проводит ужасающие эксперименты по скрещиванию людей и чужих. Однако закрадывается некая ошибка, и вскоре вся станция оказывается доверху забита подопытными, спокойно разгуливающими на свободе. После этого случая в живых остаются лишь несколько человек, да еще сам доктор Врен, который немедленно решает покинуть станцию и продолжить свои опыты на Земле. Хитер, значит, негодяй. Нам предстоит выступить в роли одного из этих уцелевших членов экипажа и предотвратить возвращения докто-

ришки и его подопытного материала на Землю.

Уважай "Отца" своего

По сути, Alien Resurrection — 3D action с видом от третьего лица и камерой, автоматически выбирающей наилучший по ее мнению ракурс. Не предаваясь историческим исследованиям, скажем, что в подобной манере были реализованы Alien Odyssey и пресловутый Tomb Raider. Игровое окружение, объекты и персонажи конечно трехмерные, а уровни многостажны и запутаны.

Выбрав одного из пяти предложенных на выбор персонажей, вы отправляетесь в долгое и опасное путешествие по 13-ти темным, едва освещенным уровням станции. Помня о долге защитника Земли от пакостей доктора Врена, главное — не забыть о первоочередной задаче: остаться в живых. А это будет непросто, ведь за каждым углом может поджидать около десятка плодов деятельности врача-вредителя. Кроме всего прочего, потребуется выполнить особые для каждого задания. В этом вам окажет помощь говорящий суперкомпьютер Father, с отеческой заботой объясняющий суть миссий и возможные варианты ее выполнения.

По обещаниям разработчиков, Alien Resurrection представляет невиданно широкий арсенал мощнейшего оружия чудовищной убойной силы. А плюс к этому — умопомрачительный шанс разломать и взорвать абсолютно любые предметы окружающей обстановки. Будь то простой стул или стена. А что еще надо для полного счастья? Конечно, возможность крушить мебель в режиме multiplayer! Будет и он.

Вот так анонсируется Alien Resurrection: The Game. В работе над игрой делается большой упор на графику и звуковые эффекты. Они, кстати, почти целиком были взяты из фильма. Но что получится в результате — очередная "стрелялка" или собитие в жанре, прогнозировать трудно.

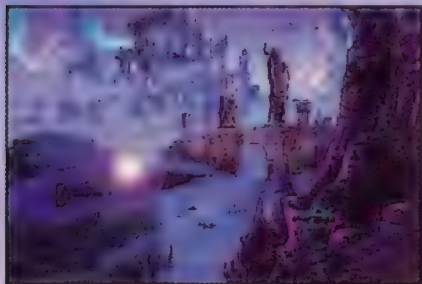
Тимур Хайдапов

20000 Leagues

The Adventure Continues

Жанр: Adventure
Издатель: SouthPeak Interactive
Разработчик: SouthPeak Interactive
 Осень 1998 года

20000 Leagues: The Adventure Continues — третья игра от SouthPeak Interactive, основывающаяся на технологии Video Reality. Другие две — недавно появившийся Temujin: The Capricorn Collection и запланированная на вторую половину сего года Dark Side of the Moon.



Temujin полностью отснят на 35-миллиметровую пленку. Единственная его отличительная особенность — великое множество видеофрагментов, вкрапленных в игру и прокручивающихся при каждом удобном случае. Если бы существовал термин «видеоанимация», то в данном случае он бы нашел свое наилучшее применение. Dark Side of the Moon, напротив, по предположительным оценкам будет на 90 процентов основываться на рендеринге, доля видеофрагментов здесь минимизирована. 20000 Leagues станет в данном отношении средним арифметическим от Temujin и Dark Side of the Moon — здесь графики и видео приходится поровну.



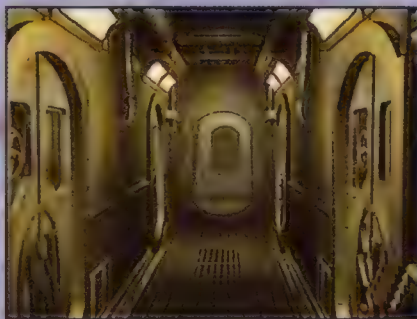
Возможно, каждый раз меняя данное соотношение, SouthPeak ищут себя, пытаются обрести собственное лицо? Надо сказать, что, учитывая низковатую

играбельность Temujin, нахождение собственного лица и индивидуальности им бы не помешало.

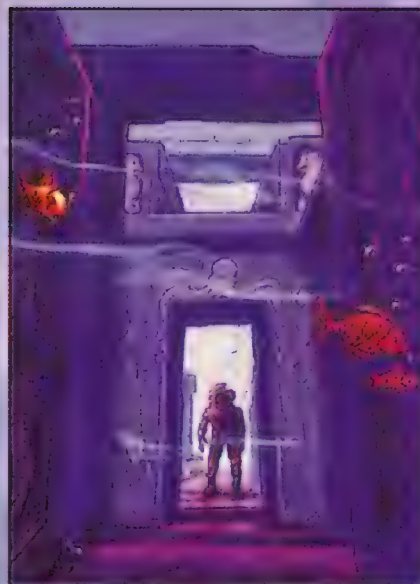
С призраком Немо за капитана

Трудно сказать, зачем SouthPeak приплели сюда Жюль Верна и его знаменитое произведение «20.000 лье под водой». Наверное, для создания дополнительной популярности — иначе и не объяснишь. Сюжет 2000 Leagues имеет некоторые пересечения с книгой, но пересечения эти носят более чем поверхностный характер и представляются притянутыми за уши.

Действие разворачивается в 2018 году, в период глобального пищевого кризиса. Вы выступаете в роли Уилла Стюарта (Will Stewart) — биолога, специалиста по морепродуктам, работающего в небольшой компании под названием SeaSource. Перед вами стоит задача: накормить весь мир посредством создания подводных агрокультур. Вы и ваша команда аквалангистов погружаетесь в воды Индийского океана, дабы заложить первые опытные плантации, и внезапно натываетесь на «Наутилус», мирно покоящийся на глубине.



Понятно, что команда аграриев-подводников не может сдержаться искушения: забравшись в «самую первую» подлодку, она отправляется путешествовать по водам мирового океана, активно посещая такие известные достопримечательности, как Атлантида, Марианская впадина (там еще придется сражаться с гигантским моллюском),



Антарктика и так далее.

Руководить вами, конечно же, возьмется никто иной, как капитан Немо. Точнее, призрак капитана Немо. С его помощью вы научитесь управлять «Наутилусом». Правда, пока не окончательно известно, будет ли Немо вызываться по клавише F1 либо ошиваться по секторам подлодки на постоянной основе.

Подводные мытарства

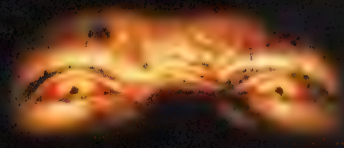
Как и во всяком квесте, вы будете с пользой проводить время, подбирая различные предметы, в изобилии встречающиеся на океанских глубинах, и потом долгими часами раздумывать над тем, как и каким боком их использовать. Сюжетные перипетии предоставят вам возможность заняться спасением попавших в переделки товарищей, вступить в бой с подводными монстрами (как известно всякому, в океане их водится в изобилии, только сунься под воду). А помимо того, вы предстоит еще и скрываться от военно-морских сил США — видимо, этот неожиданный сценарный ход призван добавить перцу в вены играющему.

Но при этом, конечно же, основной вашей задачей останется проблема выращивания подводных пищевых плантаций. Сами понимаете — для 2018 года это будет насущной жизненной необходимостью.

20000 Leagues: The Adventure Continues сейчас пребывает на начальной стадии разработки. Пока, по большому счету, есть только сюжет и эскизы. Большого энтузиазма ни то, ни другое не вызывает. Однако, быть может, в дальнейшем SouthPeak все же смогут реализовать нечто увлекательное и бесподобное...

Тимур Хайдапов

Flesh Feast



Жанр: Action
Издатель: SegaSoft
Разработчик: SegaSoft
 Первый квартал 1998 года
 Windows 95

"...последние дни (или это были часы) для меня слились в одну бессвязную вереницу взрывов, предсмертных вскриков, кусков разорванной плоти и царст-



вования смерти. Все началось со вспышки яркого света — взрыва на заводе. А затем пошел дым, густой черный дым с отвратительным запахом. Люди было запаниковали, но голоса из громкоговорителей объявили, что опасаться нечего и ситуация под контролем...

...вода, что, черт возьми, случилось с водой?! Земля разверзлась под ногами, сея хаос и разрушение, началась паника. Все куда-то бежали, но спасения не было. Люди умирали внезапно и очень быстро...

...в безумствующие толпы людей внезапно влились толпы мертвецов, разрывая на части первых попадавшихся. Они вернулись, они вернулись за тем, чтобы убивать. Некоторые из людей сражались, некоторые бежали. Колеблющиеся пали первыми.

...отчаяние? ружейные выстрелы? поднятое оружие? Кровь, так много крови...

Я просыпаюсь в ужасе и благодарю Бога за то, что он избавил меня от этого кошмара. Конечно, это был кошмар, что же еще? Я приподнимаю голову, пытаюсь разглядеть того, кто разбудил меня. Сквозь дымку, пеленающую мне глаза, я вижу мою возлюбленную Катерину, склонившуюся надо мной. Мое зрение проясняется, в то время как она поднимает голову и мы встречаемся глазами. Но это не те нежные глаза, которые я привык видеть. Она смотрит сквозь меня, холодно, как на простой кусок мяса. Мир начинает кружиться у меня перед глазами, в то время как я замечаю кровь на ее лице и кусок свежей, кровотокающей плоти, свисающий у нее изо рта. Моя голова падает на подушку в последний раз. Я мертв, и это — Ад."

То были не строки из ненаписанного рассказа Лавкрафта — то была предыстория к новой игре от SegaSoft — *Flesh Feast*. Как видно даже из названия игры, мы будем иметь дело с невероятно огромным количеством насилия, крови и трупов, а также с сопутствующими им вещами. Конечно, это может понравиться лишь искушенным фанатам фильмов ужасов типа "Живые мертвецы" да поклонникам грайндкоровой группы *Cannibal Corpse*, но, видимо, так нас

и представляют в SegaSoft. Впрочем, в этом отношении они могут оказаться не столь уж и далеки от истины, так как повышенная кровавость является едва ли не наиболее важной частью *Flesh Feast*. Оригинальность, выражающаяся в доводимом до максимума насилии? Почему бы и нет!

Винновыне будут наказаны!

Действие разворачивается на далеком острове Насат (*Nasat*), где в результате несчастного случая произошел взрыв на химическом заводе. Дым от пожара оказался настолько ядовитым, что не только стал причиной смерти многих людей, но и воззвал к жизни всех мертвецов на местном кладбище. Последние восстали из своих могил и двинулись навстречу немногим выжившим после катастрофы. Вы можете играть либо за одного из таких избежавших резни, устроенной мертвяками, либо за одного из обитателей могил. В любом случае, вашей главной задачей становится выяснить, что именно послужило причиной фатального взрыва, и нака-зать виновных.

Играть можно в двух режимах — стратегическом, где под вашим началом команда из четырех человек, в духе *Jagged Alliance*. Или боевом, когда вы управляете всего одним героем, как в *Resident Evil*. Вне зависимости от выбранного способа наслаждения кровью и плотью, вам предстоит пройти через 17 огромных уровней, населенных зомби, и спасти всех оставшихся в живых людей. Постепенно, по мере прохождения, открываются истинные факты случившегося на заводе.

Сосед теряет голову от бензопилы

Уровни *Flesh Feast* радуют богатством интерьеров — это и Госпиталь, и Лаборатория, и собственно Завод. Кроме того,хождение продолжается на Секретной Базе, в Остеле, Ферме и, конечно же, на Кладбище. Обстановка любого уровня содержит в себе множество секретов и опасных ловушек, ждущих свою жертву.

Во время своего пути вы будете отнюдь не безоружны — в вашем распоряжении окажется около 50 видов различного оружия, начиная с бейсбольных бит и заканчивая списком взрывчаткой C-4. И конечно, что за разговоры об оживших мертвецах без нее родимой,

без бензопилы!

Не забыты и видеоролики, проясняющие ситуацию по окончании каждого эпизода и повествующие о том, что же делать дальше. Но на данный момент еще не известно, будет ли это настоящее видео или рисованные мультики.

Flesh Feast предполагает также и наличие multiplayer. В последнее время SegaSoft сделала ставку на онлайн-овые проекты, и Flesh Feast — в их числе. Здесь представится возможность сразиться с друзьями по локалке (но это не столь важно) либо через Интернет по-

средством службы heat.net.

* * *

Ну что? Возрадуйтесь, поклонники Alone in the Dark и Resident Evil! Грядет еще один потенциальный шедевр в области игр ужасов. Он обещает быть гораздо кровавей, чем все его предшественники. Но окажется ли он играбельней, чем хоть один из его предшественников, пока еще остается под вопросом. Да и графика на тех картинках, что вывешены на сайт SegaSoft, не слишком-то впечатляет.

Облепленная кровавыми кишками бензопила и обгнившая физиономия восставшего мертвеца (так в общих чертах выглядят две основные рекламные страницы Flesh Feast в зарубежных игровых журналах) — это, конечно, круто. Однако не является ли вся эта показная мишура попыткой разжечь интерес к изначально полуфабрикатной и слабой игре?..

Тимур Хайдапов

Speed Tribes

Жанр: Action-fighting

Издатель: THQ

Разработчик: Nemicon

Второй квартал 1998 года
Windows 95

Японские товарищи подарили миру не только брелоки Томагочи, рисовую водку и кимоно. Именно они ответственны за появление телевизионной приставки под названием Sony PlayStation. И с некоторых пор повелось ваять игры сразу под две платформы — приставку и PC. Неизвестно, выиграли ли от этого "приставочники", однако владельцы персоналок, особенно те, что без всяких 3Dfx, постоянно чувствуют себя обделенными. Потому как приставочно-игровые разработчики предоставляют нам лишь слабое отражение того, что можно увидеть на приставке, не забываясь о том, как оптимально реализовать тот или иной эффект на программном уровне PC.

Дайте мне планету!

Speed Tribes — очередной подобный "дуплет". Но кроме PlayStation, со Страной Восходящего Солнца его связывает еще одно обстоятельство. Как не трудно было догадаться, это — японские комиксы. Конечно же, что еще может послужить основой для создания игры жанра action-fighting, как не приключения супергероев японского эпоса. В нашем конкретном случае речь идет о Speed Tribes, назидниках на особых воздушных мотоциклах. Мотоциклы эти являя собой странную смесь танка, небольшого космического кораблика и судна на воздушной подушке. Собственно, правильное их название — "аэроциклы". Ко всему прочему, Speed Tribes не то

чтобы просто вооружены, а вооружены до зубов, причем самым тяжелым и смертоносным из ручных орудий. А где встречаются мотоцикл и пистолет, там, ясное дело, быть поединку. Вот и сражаются наши Speed Tribes между собой, но не просто так. Разработчики подают подобные схватки в виде соревнования за планету, известную как Terra Enigma. Цивилизации, столкнувшись в мировом катаклизме, уничтожили почти все пригодные для жизни планеты, поэтому победивший в битве за Terra Enigma получает практически все.

Вот так, затрапезно, Nemicon приглашают вас принять участие в розыгрыше целой планеты. Впрочем, такой сюжет более чем привычен практически для любого файтинга.

Все на Арену

Мир Speed Tribes — странный симбиоз органики, механики и компьютерной технологии. Поэтому для выживания в нем потребуются пройти школу "молодого бойца". Для начала вы должны выбрать, к какому типу Speed Tribes будет принадлежать ваш персонаж. Тип — практически раса, коих в игре целых шесть — это и киборги, и обычные люди, и магические существа, и тому подобные. После этого игроку в порядке обучения предстоит пройти шесть Арен, содержащих смертельные ловушки, опасных оппонентов и прочие "сюрпризы". Таким образом, можно сказать, что Speed Tribes есть 3D action, вопло-



щенный в поединках один-на-один в специфическом игровом окружении, то есть на Арене, которая опасна даже и сама по себе. Та раса, представитель которой выиграет соревнование, расправившись с конкурентами, и получает вышеупомянутую планету в свое безраздельное пользование.

Дополнительной информацией Nemicon постеснялись поделиться. Понятно, что будет multiplayer, минимум для двоих игроков. Можно предположить также, что в системные требования войдет 3D акселератор.

Александр Ланда

Age of Wonders

Жанр: Походовая стратегия
Издатель: Epic MegaGames
Разработчик: Epic MegaGames
 Лето—осень 1998 года
 Windows 95

Напиток был очень приятен на вкус — он чем-то напоминал апельсиновый сок, банан, жареную утку с яблоками, пломбир и соленые огурчики!

Л.Кэрролл "Алиса в Стране Чудес"

Если бы губы Никанора Ивановича да приставить к носу Ивана Кузьмича, да взять сколько-нибудь развязности, которая у Балтазара Балтазарыча, да, пожалуй, прибавить к этому еще дородности Ивана Павловича — я бы тогда тотчас решилась.

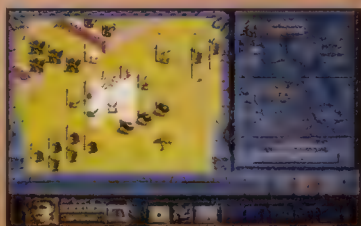
Н.Гоголь "Женитьба"

Разработка Age of Wonders, походовой стратегии в стиле фэнтези, началась еще до реалтаймового бума. Тогда игра называлась World of Wonders (потом возникли проблемы с авторскими правами, и название пришлось сменить).

Капитальный ремонт

Первоначально игра задумывалась всего лишь как клон Warlords, а потому датские программисты, занимавшиеся Age of Wonders, делали ее чуть ли не "на коленке" — в свободное от учебы время.

Соорудили несложный движок, нарисовали крутых, по тем временам, восьмибитных картинок, и... затянули. А в результате — оказались перед выбором: либо быстро и провально, либо — не известно когда, зато на уровне.



■ Так выглядела Age of Wonders первоначально, до капитального ремонта

Стали переделывать: перенесли игру под Win95, сменили движок, добавили возможностей и (самое заметное по внешнему виду интернетовского сайта превращение) перерисовали графику: в 16-битную палитру и в высокое разрешение SVGA (стан-

дартное разрешение 640x480 с поддержкой режимов вплоть до 1600x1280).

Что-то, а уж это получилось здорово. Юниты отрендерены в 3D и анимированы 50 фазами каждый. А для тех, кому мелких трехмерных движущихся фигурок и воображения будет мало, имеются "портреты" в четверть экрана. Карты, ландшафты, заставки и внешний вид персонажей — все просто великолепно. Картинки получились нежные, живые и сказочные — как хорошие иллюстрации к хорошей фэнтези.

Как в хорошей фэнтези

Во времена правления Эльфийских владык на земле царили мир и покой. Эльфы, Гномы, Полурослики, Фростлинги и другие существа обитали тогда и по ту, и по эту сторону Великих Гор. Мудрый Владыка Инио поддерживал равновесие, и не было причины для войн.

А потом пришли завоеватели — дикие и безжалостные существа, изгнанные из Райского Сада за преступления, которые нельзя было простить. Так на земле появились люди. Они жаждали крови, они захватывали земли, и прежде, чем эльфы смогли опомниться, Владыка Инио пал в битве.

Прошли века, на землю вернулись мир и покой, но равновесие сил уже никогда не было таким же прочным, как прежде. Многие эльфы не только простили людям их преступления, но даже научились жить с ними в мире

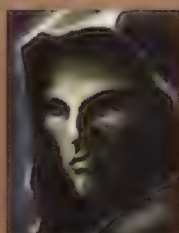
и гармонии. Однако были и другие, те, кто не смог простить и чьи мысли полностью захватила жажда мести. Они ушли в пещеры под горами и с тех пор стали известны под именем Темных Эльфов. Время не излечило их ран — напротив, гнев Темных Эльфов лишь возрастал год от года. В конце концов, они решили воскресить Владыку Инио и уничтожить людей.

Межнациональная стратегия

Так или иначе, все происходящее в игре события связаны с судьбой людей, ухитрившихся одним своим появлением зацепить интересы всех рас без исключения и на долгие годы вывести чудесную страну из равновесия.

За какую бы из 12 имеющихся рас вы ни играли, у вас будут союзники, противники, а также и те, кто станет поддерживать с вами вооруженный до зубов нейтралитет — да и то до первого действия, позволяющего этим нейтральным силам определиться и перейти в один из двух противостоящих лагерей.

Главная характеристика действующих в Age of Wonders сил — любой из 12 рас — это отношение к Добру и Злу, то есть элаймент. Четыре расы с самого начала выступают на стороне Добра (эльфы, благородные люди, гномы и полурослики), четыре служат Злу (темные эльфы, орки, гоблины и умертвия) и еще четыре под-





держивают нейтралитет (люди, азраки, лизардмены и фростлинги). "Ориентация" рас сильно влияет на их взаимоотношения — заключение союзов, мораль совместных войск и дипломатию, причем эти взаимоотношения зависят от действий игрока и могут изменяться при переходе от одного сценария кампании к другому.

Однако за кого бы вы ни играли, главной целью оказывается традиционное завоевание и выживание.

Битва решает все

Действие Age of Wonders происходит на гексагональном поле (ближе всего оно к картам Heroes of Might and Magic), и уже одно это, по традиции, означает, что основную часть игрового времени будут занимать сражения. Благодаря наличию множества различных рас, различающихся числом и умениями войск, уровнем производства, способностями к магии и национальным характером, стратегия каждого отдельного сражения, по идее разработчиков, должна быть совершенно особенной. Не поиграешь — не проверишь.

Для каждого отдельного военного столкновения можно будет выбрать один из двух вариантов проведения сражения, отличающихся степенью контроля над событиями — Fast Combat (знакомый всем еще по первой Civilization — стукнулись квадратики юнитов, и вот он, исход битвы) или Tactical Combat (этот вариант прекрасно знают и любят поклонники Master of Magic и Heroes of Might and Magic).

Fast Combat

Fast Combat быстро вычисляет результат (иначе и не назывешь!) сражения при помощи специально разработанного алгоритма, учитывающего параметры юнитов, их опыт, особые возможности и наличие магии, устойчивость к различным воздействиям, расположение (например, за крепостными стенами) и особенности территории. Разработчики говорят, что получается все очень точно, и мы им пока немного верим.

Fast Combat нужен прежде всего тогда, когда вы хотите ускорить игру и концентрируете свое внимание на глобальной страте-

гии. Кроме того, иногда исход битвы бывает ясен сразу, и тратить время на скучное тактическое передвижение войск не имеет смысла.

В принципе, ничего криминального в такой экономии в ущерб подробностям нет — возможность переключения в режим Fast Combat применяется сегодня даже в ролевых играх (например, Shadows over Riva) — опять-таки ради выигрыша во времени и чтобы избежать рутинных и неинтересных битв.

Tactical Combat

Однако большинство игроков предпочитает вести тактические сражения шаг за шагом, со вкусом и не надеясь на точность компьютерного интеллекта. Это и есть Tactical Combat. В этом режиме вы контролируете все действия каждого подразделения — от применения магии до направления атаки, от передвижения до использования магических предметов, и так далее.

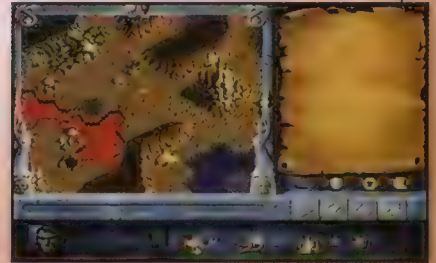
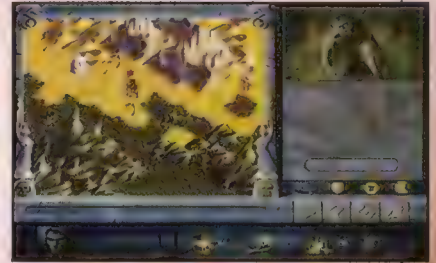
Сражения в режиме Tactical Combat будут происходить на специальном экране, где территория (разделенная на все те же шестиугольники) показана в большем масштабе и видно точное положение юнитов и других объектов — городских стен, деревьев, мостов и неровностей рельефа.

Для выполнения специальных задач — вроде уничтожения определенного подразделения врага или разрушения определенного строения в городе — режим Tactical Combat подходит как нельзя лучше.

Юниты — актеры войны

Подразделений в Age of Wonders почти две сотни (по 14 у каждой из 12 игровых рас, плюс дополнительные, ни к одной из них не относящиеся) — от обычной пехоты и лучников до боевых машин (фэнтезовых, разумеется), от меченосцев и копейщиков до магов, от боевых волков и медведей до единорогов и драконов.

Свойства каждого юнита определяются шестью параметрами — атакой, защитой, поражающей способностью, сопротивляемостью, числом ходов и количеством хитов. Кроме того, учитывается способ поражения (damage type) и специальные возмож-



ности. Большинство юнитов поражает врага обычным оружием — мечом, стрелами или когтями, однако есть и такие, которые могут пускать в ход яд, огонь, холод, электричество, магию или — напрямую — силы жизни и смерти.

Есть еще такой параметр, как опыт, но что он обозначает, разработчики пока не расшифровали. Возможно, с ростом опыта будут возрастать параметры данного юнита (как это было в Master of Magic).

Войска условно делятся на четыре уровня крутости, отличающихся по силе. Подразделения первого уровня, например, солдаты, самые слабые и встречаются чаще остальных. Более мощные юниты встречаются реже, а самые могучие (четвертого уровня) — это уже такие редкости, как драконы и прочие сверхъестественные существа.

Чем выше уровень подразделения, тем больше у него особых возможностей, к которым относятся полет, умение маскироваться или бросать заклятия. Соответственно и стратегических применений у такого "особо умелого" юнита будет больше.

До восьми подразделений могут объединяться в одну группу, названную разработчиками партией. При этом следует учитывать три вещи. Во-первых, нагружать партию одними "крутыми ребятами" не стоит, ибо на любого дракона найдется своя стрела. Во-вторых, совместимость войск разных рас сильно зависит от их элаймента, и запрягать в одну телегу "доброего" хоббита и, например, "злое" умертвие не слишком разумно. А в-третьих, в Age of Wonders действует так

называемое "правило соседней клетки", согласно которому в сражение, разразившееся на одном отдельно взятом шестиугольнике, могут вмешиваться юниты, расположенные на соседних клетках, а потому с противником иногда проще справиться не одной, а двумя хорошо подобранными партиями.

Герой как двигатель прогресса

В игре есть герои, которые выполняют примерно ту же функцию, что и в Master of Magic — и ведут за собой войска, и сами участвуют в битве. Герой (а их в Age of Wonders около 50) — наиболее универсальный юнит, у него нет особой специализации и, по мере приобретения опыта, он может получать (от "настраивающего" его игрока) все новые и новые умения и развиваться в необходимую сторону. Так, например, вы сможете превратить одного героя в замечательного воина, второго — в мага, а третьего сделать мастером на все руки (и огнем, дескать, и мечом).

Выгодное отличие от замечательного во всех отношениях Master of Magic налицо — уже не придется отфутболивать не слишком удовлетворяющих по своим параметрам кандидатов и дожидаться кого-то "точно в кассу". Правильного героя проще всего воспитать самому.

Для героев заготовлено порядка 50 артефактов (оружие, магические кольца, щиты, доспехи и прочее), около 100 заклятий и десяток особых способностей

(от ориентирования на местности до альпинизма и спелеологии), которые они в состоянии освоить.

В условиях кампании герой становится предводителем всей армии игрока, получает титул "Champion", и если доживает до конца, то автоматически переходит в следующий сценарий кампании — для дальнейшего роста и совершенствования, на радость вам и на страх врагу.

Поле боя как участник битвы

Одно из главных отличий Age of Wonders от аналогичных игр и одна из самых интересных опций — возможность по ходу игры и даже во время сражения трансформировать ландшафт. Водные преграды не обязательно форсировать — их можно заморозить, путь врагу можно загородить горами или лесом, можно превратить плодородные и проходимые луга в зыбучие пески или безжизненные ледовые пустыни — и наоборот.

Превращения чаще всего происходят под действием особых заклинаний, достаточно могущественных, чтобы быть редкими. Кроме того, некоторые юниты и сами по себе умеют замораживать воду, поднимать горы или вырубать леса. Представьте себе: заморозил ваш враг озеро, стал переправляться, а вы ему оттепель устроили!

Каждый из видов ландшафта оказывает свое действие на скорость передвижения войск, влияет на настроение обитателей городов и ферм и на их производительность, а значит, и на доходы игрока. Разумеется, некоторые из рас лучше приспособлены к жизни в определенных условиях, и переселение болотных жителей в пустыню или даже в лес не будет способствовать улучшению их настроения или увеличению численности населения. Вот и думай: что тебе больше по душе, переселять народы или поворачивать реки и болота?

При желании и наличии соответствующих подразделений или магии можно прокладывать многоуровневые подземные тоннели и вести битву сразу на нескольких этажах — не только на поверхности, но и под землей. Иногда такие подземелья существуют на карте прямо с самого начала игры — тогда в них селятся

гномы, темные эльфы, гоблины, а также самая разнообразная нечисть, и встречаются подземные реки или озера расплавленной лавы.

Города и веси

Еще один центр игровых интересов и манипуляций — это города. Их строят, захватывают, перестраивают, обороняют, стирают с лица земли, возводят заново, окружают стенами, берегут как зеницу ока и оставляют неприятелю. Такое внимание неудивительно: именно в городах производятся военные подразделения, в том числе и специализированно-убийственные.

В городах возможна торговля — здесь время от времени появляются купцы, у которых можно приобрести не только необходимые товары, но и магические предметы. Это немного напоминает систему Master of Magic, однако похоже, что купцы будут появляться вне зависимости от репутации игрока, а, так сказать, на общих основаниях.

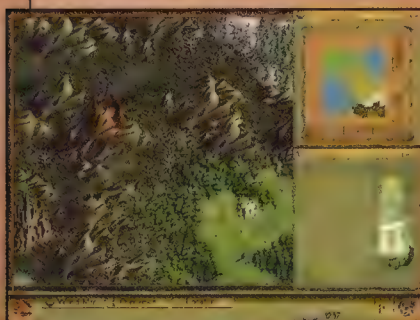
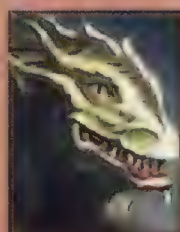
И, наконец, города и прилегающие к ним территории являются для игрока главными источниками дохода (менее значимые — это фермы и шахты). В них производят важный, и, похоже единственный ресурс — драгоценные камни, которые и стоят дорого, и уже по своей природе обладают магическими свойствами, а потому в Age of Wonders применяются и как валюта, и как источник магической силы, то есть мана.

Ресурс один, и управлять им чрезвычайно просто — нужно просто следить, чтобы у вас было достаточно драгоценных камушков для возведения и усовершенствования построек, для обороны, а также для производства юнитов и найма героев.

Маги, храмы и драконы

Помимо городов, игрок может возводить мосты, магические гильдии и храмы. С мостами все более-менее ясно, а вот о других строениях стоит рассказать чуть подробнее.

В отличие от Heroes of Might and Magic или Master of Magic, гильдии магов Age of Wonders не связаны с городами, однако по-прежнему служат в качестве источника заклинаний для кастующих героев. Кроме того, волшебники могут здесь (за опреде-





ленную плату) поднять свой уровень, поискать новые заклинания или создать свитки для тех, кто сам кастовать не умеет, но магией пользоваться любит.

Магильдии являются отличным объектом для шпионажа. Дело в том, что, попав в магическую гильдию, любой герой автоматически получает все заклинания, совместимые с его уровнем и принадлежностью к одной из магических школ — Природной, Магии Света, Магии Тьмы, Волшебства и Хаоса.

Что касается храмов, то, будучи возведены в подобающих местах, они могут посылать на дальние расстояния файерболы или метать молнии и служат чем-то вроде сторожевых башен или ракетниц среднего радиуса действия.

Прочие сооружения и интересные места, встречающиеся в мире Age of Wonders, можно исследовать на свой страх и риск — в поисках сокровищ, знания или союзников. Вот далеко не полный перечень достопримечательностей: развалины замков, логова монстров, пирамиды, подземелья, сокровищницы, целебные источники, телепортаторы и просто лавки торговцев.

Не исключено, что кое-где вам удастся набрать необычные войска — единорогов и фээри в Священных Рощах, а троллей, пауков и летучих мышей — в Мерзких Дырах. На особых отмелях водятся Русалки и Водяные Змеи, поднявшись на горную вершину, вы можете попробовать привлечь на свою сторону Драконов, а найдя Врата, вызвать существ из другого мира.

Кампании и в компании

И все же, несмотря на океан сведений и множество знакомых по другим играм черт и неявных намеков, про то, во что же именно мы будем играть, известно до обидного мало.

Так, судя по всему, имеется "нелинейная компания на одного игрока, состоящая из четырех частей по три сценария в каждой". Начинать ее можно вроде бы как с одной, так и с другой стороны (за "добрых" и за "злых"?). Известно, что в каждом сценарии будут и главные, и второстепенные цели-квесты, каким-то образом связанные с общей сюжетной линией. Других подробно-

стей пока не сообщается, и похоже, что это связано с внесением последних изменений в движок.

Кроме того, разработчики говорили про 12 готовых сценариев для коллективной игры на шесть персон, но и здесь обещаны дополнения и дополнительные подробности ближе к выходу игры. Известно только, что карты для multiplayer будут самого разного размера и что проходить их можно будет, в принципе, и одному — выбрав "компьютер" в качестве всех недостающих оппонентов.

Что касается самого multiplayer, то здесь предусмотрены самые разные варианты: до шести игроков по сети (через любую систему обмена файлами, например, прямое подключение Win95) или поочередно (Hot Seat) на одном компьютере. Возможна игра и через Интернет (по e-mail через CompuServe или AOL).

Редактор для Господа Бога

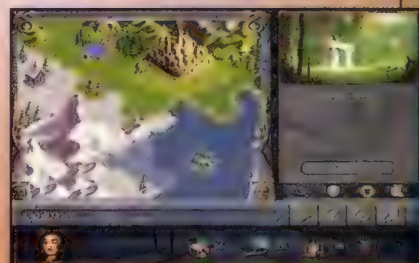
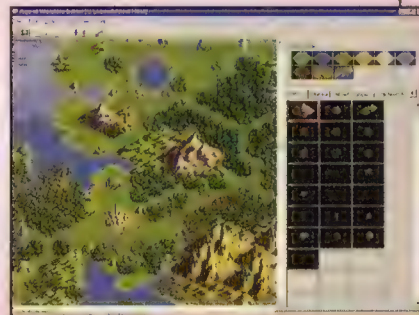
Судя по всему, Epic MegaGames абсолютно уверена, что чем больше игровых аспектов играющий сможет взять под контроль, тем лучше. А потому практически все последние разработки данной компании (будь то Unreal или Jazz Jackrabbit 2) оснащены каким-нибудь редактором уровней.

В Age of Wonders тоже будет редактор сценариев, позволяющий создавать карты любого размера (в том числе и с подземными уровнями), и редактировать все на свете, вплоть до параметров юнитов, героев и артефактов.

Так что, при желании и фантазии можно будет построить мир совершенно не похожий на тот, который задумывали разработчики Age of Wonders. Благо, к интерфейсу Windows 95, а именно он использован в редакторе, большинство из нас волей-неволей, а привыкло.

Три дорожки

Итак, Age of Wonders, уже третий год разрабатываемая под крышей Epic MegaGames совсем недавно претерпела очередное превращение и очередной раз "должна выйти в середине будущего года". По ходу дела игра приобрела многие черты успешных за это время родиться похо-



довых шедевров (Master of Magic, Warlords и Heroes of Might and Magic), так что, если ей удастся учесть еще и их недостатки, то мы вполне можем получить стратегический бестселлер, место для которого как раз освободилось в нише, где живут игры, отрицающие реальность реального времени.

Насколько это соответствует действительности — покажет все то же время, ну а мне, как настоящему пессимисту, в обещанном многообразии замечательных возможностей игры (которая только что карандаши не затачивает) чудится страшный призрак дисбаланса, воплощенный в одном-единственном наикрутейшем и всех-и-вся-выносящем юните. Уходи, уходи, нехороший глюк...

А может случиться и совсем иное. Разработчики обратят внимание на какую-нибудь новую походовую стратегию и, следуя своему неудержимому желанию собрать в одной игре все лучшие черты жанра, займутся очередной переработкой и... прощай, Age of Wonders. Эх, надеюсь, что им удастся удержаться!

Василий Андреев

В составлении статьи использованы материалы интервью онлайн-журнала The Gaming Nexus с Дугом Гибсоном (Doug Gibson), продюсером Age of Wonders.
Координаты:
www.gamingnexus.com.

JQUAN

или "Когда отвисает Челюсть"

Жанр: 3D action
Издатель: Acclaim
Разработчик: CounterActive Software
 Весна 1998 года
 DOS

Живем мы себе тихо-мирно и молимся на наших богов трехмерного прогресса — Кармака, Шайтему и прочих Брюссарди. И неведомо нам, что где-то на свете есть люди, которые...

Фаня Каплан сильно ошибалась

А вот компании Acclaim ведает, потому как либо владеет широкой агентурной сетью, либо внимательно относится к талантливым самородкам. Ибо именно Acclaim приютили под своим крылышком ко-

манду под названием CounterActive Software. Команду, занятую производством собственной технологии, собственного движка и, конечно, собственных игр жанра 3D action. Казалось бы, что тут такого — сейчас все, кому не лень, что-нибудь да производят или лицензируют. Вон, пошел, купил движок Quake или Direct Engine, и производи себе на здоровье. Поэтому, кинув взгляд на скрины, снисходительно отмечаем: ну, цветное освещение, ну, динамиче-

ские тени и свет, ну, 16-битная палитра. Большое дело! Сейчас с 3D ускорителем и не такое можно увидеть...

А потом мы вдруг выясняем, что все эти скрины взяты БЕЗ использования каких-либо устройств аппаратной акселерации и рендеринга. То есть, 3Dfx или MMX не привлечены к делу вообще. Больше того. Только присядьте, если стоя читаете... Итак. Игра Jquan, планируемая к выходу весной сего года, работает под DOS. Спецэффекты не требуют многозадачной операционной среды.

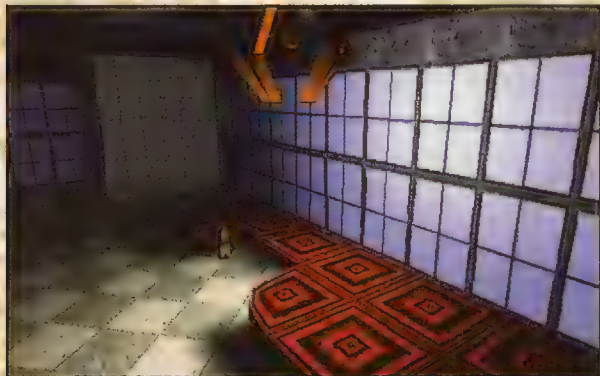
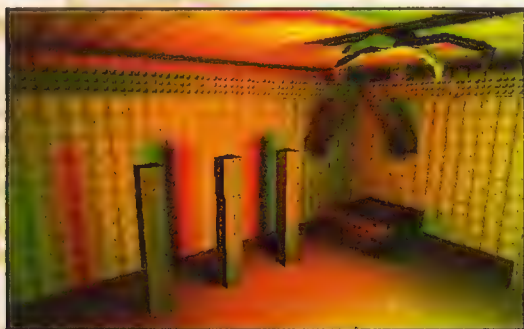
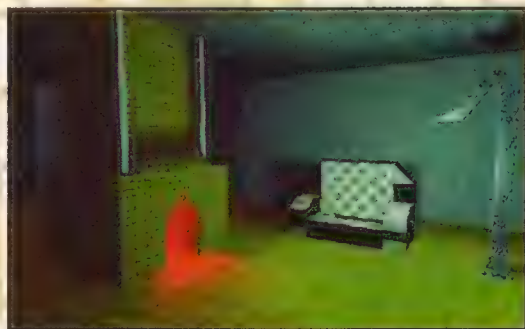
Адекватная реакция на эти два обстоятельства только одна: "Не-е-е, так не бывает..." и категорическое

помаывание головой из стороны в сторону.

К шокирующим новостям мы еще вернемся, а сейчас требуется небольшой перерыв.

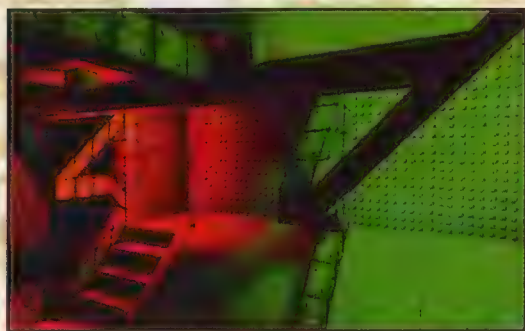
Свободу пролетариату!

Как можно догадаться, игра Jquan относится к жанру 3D action. Действие разворачивается на одноименной планете, земного размера и климата. Среди построек на планете преобладают перерабатывающие и производственные помещения. А вот среди жизненных форм яркого преобладания нет — видов инопланетян очень много, жизнь на планете, как говорится, кипит. Сама поверхность планеты Jquan состоит из гигантских равнин, горных цепей, а также лесов, полей



и рек, открывающих на побережье выход к океанам. В небе планеты днем гуляет солнце, а ночью — несколько разноцветных лун.

Что до сюжета, то тут пока ничего определенного сказать нельзя. Известно, что местные жители почему-то недовольны правящим режимом и мнут революцию. Вы оказывается в рядах элитной революционной бригады. В руках — невиданное футуристическое оружие, в карманах такая же взрывчатка. Далее, вероятно, все капиталисты Jquan должны умереть. Кроме того, будет некий элемент RPG, богатый Inventory и возможность общения с NPS. Само собой, ход игры нелинейный — несколько эпизодов по 5-20 уровней в каждом. Перемещение в пределах эпизода произвольное. Пока это все сведения, однако разработчики сообщают, что бета-версия Jquan уже ожидает те-



очень гордится Jquan. Пока гордится.

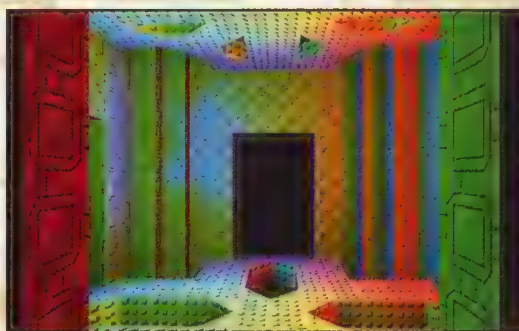
Еще: все взрывы каждый раз рассчитываются в реальном времени, то есть двух одинаковых вспышек не будет. И о предметах. Каждый некапитальный трехмерный объект, тот же стол, стул, автомобиль, можно двигать или совершать с ним какие-либо иные потенциально возможные действия. Стол, понятное дело, можно еще разломать. А в автомобиле — поехать.

Хороша игра с multiplayer режимом. Без него хит — не хит. Извольте — Jquan в данный момент поддерживает любые мыслимые варианты соединений компьютеров. А планируется одновременная поддержка всех типов коннекта сразу. Это так: одновременно можно соединиться через сеть, модем, да еще Интернет привлечь. Хочется только спросить, как такое возможно в DOS? Видимо, как-то возможно.

И только не говорите про Pentium II. Системные требования Jquan для варианта без 3D акселератора таковы: Pentium 90, 16 Mb RAM. Оно, понятно, минимальные, но довольно скромные, учитывая все вышесказанное.

Апрельский тезис

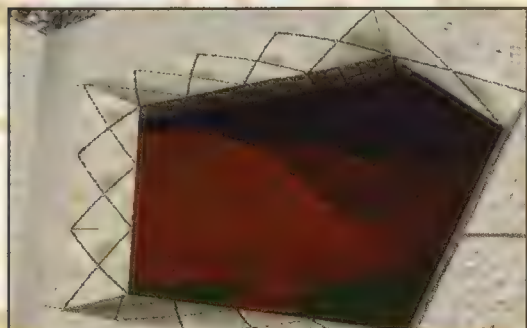
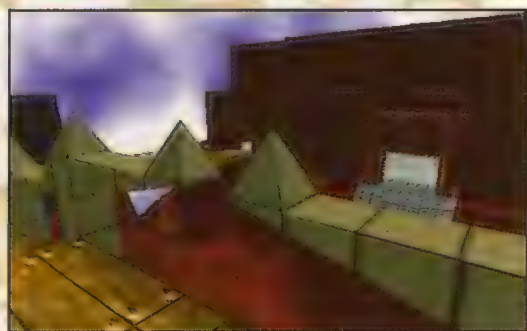
М-да. Нам остается лишь сделать три предположения. Либо это все — фикция и подготовка к празднованию первого апреля. Либо Jquan — фикция наполовину, а на поверку все будет куда как проще и привычнее. Вот так, здоровый пессимизм — самое пра-



вильное в данной ситуации.

Наконец, третий вариант. Jquan есть доморощенная революция в производстве игровых технологий вообще. Причем отрыв от существующих стандартов куда как больший, чем скачок Quake относительно того же Doom. В последнем случае, вышеназванная тройка программистов (три кита) может смело увольняться с занимаемых должностей и открывать салоны по стрижке пуделей или ресторан быстрого питания. Потому как после CounterActive Software делать будет уже нечего, разве что Trinity внезапно заработает под DOS, требуя при этом только Pentium 100, и не более.

Александр Ланда



стеров, а на подходе промежуточная версия для сдачи издателю.

Мировая революция не за горами

Работа над Jquan в самом разгаре, причем CounterActive не останавливаются на достигнутом. Реализована поддержка ускорителей и MMX процессоров, следствие — 24-х битная палитра. А к финальной версии игры обещают уже совсем фантастические, просто-таки возмутительные вещи. Во-первых, движение солнца по небосклону. Солнце движется, все объекты исправно отбрасывают динамическую тень, меняющуюся не только от их движения, но и от положения светила на небе. Далее — интерактивная окружающая среда. Все из окружающей обстановки можно разрушить, от стула до стен завода. Этим



Demonworld

Жанр: Wargame + RPG
Издатель: не объявлен
Разработчик: Ikarion
 Лето 1998 года
 Windows 95

Demonworld, популярнейшая в Германии настольная игра, мало кому известна в России. Однако, возможно, очень скоро такое положение изменится. С выходом компьютерной версии Demonworld, ко-

торую сейчас заканчивает компания Ikarion. Судя по тому, что нам удалось выяснить, — игра обещает быть вовсе не бездумным переложением (как в большинстве других случаев, вспомним тот же Dragon Dice), а, напротив, самобытной и оригинальной.

Вашего главного героя зовут Джейсон Клингор (Jason Klingor), и именно ему предстоит возглавить доблестные армии, поведя их на несметные орды дьявольского королевства Иштак.

Demonworld представляет собою удивительную помесь тактического wargame с RPG. Нет, пример, когда action скрещивали с RPG, мы помним. Тот же Diablo. Но вот wargame с RPG... На ходу и не припомнишь. Такая вообще была?

Суть состоит в том, что вы в составе собственной команды путешествуете по стране и в самых разных ее частях получаете всевозможные военные задания. За выполнение которых вам платят звонкой монетой. Всего таких миссий в игре 48, но для того, чтобы закончить игру, достаточно выполнить любые 25. И от того, в какой последовательности вы будете на них соглашаться, а также будете ли побеждать, зависит развитие сюжета. Таким образом, каждый раз он может быть фактически новым.

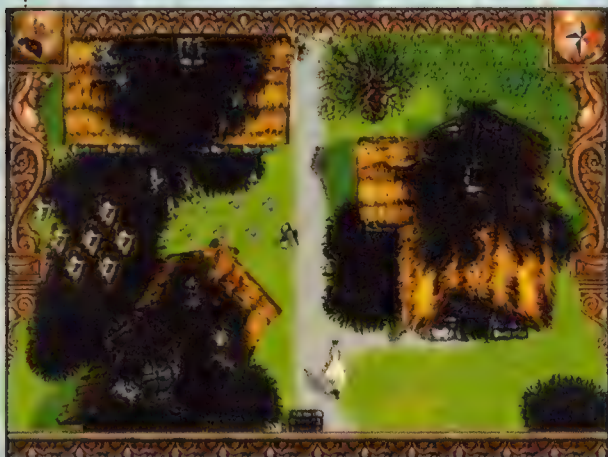
По местности ваша группа движется в реальном времени. Но стоит войти в город, деревню или какое-либо другое ключевое место, как вид сразу же меняется на гек-

сагональный, а время — моментально перестает быть реальным. Именно в этом режиме и проходят все сражения.

В процессе выполнения заданий герои в команде приобретают всевозможный опыт. Так что хотя и можно набрать новых друзей — лучше все-таки беречь старых. Которым, кстати, на заработанные деньги можно купить в городах новое оружие, доспехи, продовольствие...

Маги в вашей команде могут выучить свыше 50 всевозможных заклинаний. Такое разнообразие встретишь и не в каждой чистой RPG. Что только еще один большой плюс для Demonworld. Как, впрочем, и тот, что в игре присутствуют свыше двухсот NPC.

Что касается графики, то она не поддельно впечатляет. Крупные фигуры воинов, пеших и на конях, огнедышащие драконы, изрыгающие пламя, скелеты, пугающие белизной своих костей... Все это выполнено в превосходном Hi-Color, а максимальное разрешение игры —





1280x1042, что порадует владельцев больших мониторов.

Вообще, судя по задумке, игра чем-то напоминает готовящихся к выходу Allods, с той лишь разни-

цей, что сражения проходят в походевом ключе.

Подводя итог под выше-сказанным, отметим одно. Игра кажется более чем оригинальной и перспективной. И если все будет так, как мы сейчас себе представляем — нас ждет не просто интересная, нас ждет захватывающая игра. Жаль только, что про нее известно пока не так уж много. Однако если появятся новые вести — вы узнаете об этом первыми.

Петр Давыдов



Dune 2000

Жанр: Real-time strategy
Издатель: Virgin Interactive
Разработчик: Westwood Studios
Конец весны 1998 года
Windows 95

Помните, с чего всё пошло RTS? Правильно, с Dune 2. С той самой, которую мы исходили вдоль и поперек и в которую проиграли когда-то по несколько раз за каждую из трех сторон. Сначала за Атридесов, затем и за Харконенов, ну а потом... Эх, было же время, когда все это казалось столь новым, необычным... Когда игра была настолько оригинальной, что по праву называлась всеми стратегической. Да в этом ли только дело? Ведь что могло быть лучше, чем мир Арракиса, вышедший в свое время из-под пера талантливейшего фантаста, Френка Херберта. А ведь тогда разработчикам из Westwood удалось очень неплохо воссоздать атмосферу этого песчаного мира. Замечательная графика, завораживающая музыка... Все это располагало к тому, чтобы играть и играть! Как сейчас помню — оторваться было попросту невозможно. И часы пролетали как секунды в очередной безуспешной попытке пройти сложную миссию. Пару раз даже приходилось звонить друзьям за советом.

И вот теперь, после всех этих лет, в Westwood объявили о том, что скоро выйдет сиквел — Dune 2000. Скажу откровенно, поначалу эта новость произвела некоторое впечат-

ление. Все-таки, ностальгия дает о себе знать. Но впечатление это было полностью убито одним только фактом. Игра делается на движке C&C. Которому, как вы понимаете, уже 3 года.

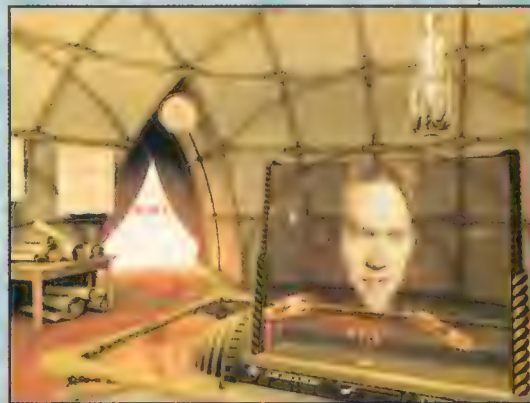
Что можно сказать? Грустно, очень грустно. Игра конвейерно штампуются ради денег и не для чего большего. Как ни прискорбно — Dune 2000 будет очередным клоном. Причем достаточно посредственным. Стоит лишь посмотреть на скриншоты, чтобы окончательно в этом убедиться. Ведь признать очевидное уже давно необходимо. Киллер C&C, которого все так ждали, давно существует. Причем не один. Тот же Myth вполне потянет на эту роль. Или Total Annihilation. Да теперь уже что угодно. Как ни крути, а три года — весьма значительный отрезок времени, достаточный, чтобы состарить любой движок.

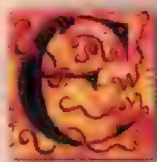
Обидно, что в Westwood не потерпели немного и не решили сделать Dune 2000 уже на движке Tiberium Sun, который, как известно, не за горами. Вот когда это было бы настоящее возрождение игры. А так... Так — это все-

го-навсего очередной банальный повтор с посредственной графикой. И хотя художники постарались на славу, все-таки — уже не то.

Кстати, презабавнейший факт. Сами разработчики утверждают, что делают Dune 2000 исключительно по причине того, что фанаты Dune 2 и по сей день заваливают их слезными рассказами о том, как сера и однолика их жизнь из-за невозможности играть с друзьями в любимую игру. Смешно, да и только.

Петр Давыдов





EVERQUEST

Жанр: Online RPG
Издатель: Sony Interactive
Разработчик: Sony Interactive
 Осень 1998 года
 Windows 95/NT

С давних пор создание онлайн-овых компьютерных миров на основе жанра RPG не давало покоя разработчикам компьютерных игр. Первые робкие попытки в моделировании подобных миров не снискали особой популярности и были уделом лишь истинных энтузиастов. Но постепенно, с развитием информационных технологий и Интернет, возможностей для игры в режиме on-line становилось все больше — появились всевозможные chat'ы и сообщества типа MUD (multi-user dungeons/dimensions). Играть с ними стало заметно интереснее, да и поговорить было с кем. Но как ни крути, а всегда хотелось чего-то большего, чем простые chat-группы или игры через e-mail. И наконец, как бы символизируя собой конец эпохи underground для поклонников сетевого AD&D, компания Origin выпустила Ultima Online — игру, полностью предназначенную для интернетовской игры и на данный момент уже завоевавшую определенную популярность в сети. Но к чему мы рассказываем вам все это? А к тому, что компания Sony Interactive, видимо, решила разделить монополизм Origin в области продвинутых онлайн-овых игр и объявила о выпуске EverQuest — второй игры из серии так называемой новой сетевой реальности.

Новый Сильмариллион?

История игрового мира прописана настолько детально, что заслуживает отдельного издания. Вот ее малая толика.

...Общепризнанно, что первыми

в Норрат (Norrath) пришли драконы. Много тысячелетий назад этот мир был "открыт" Великой Хрустальной Драконессой Вишан (Veeshan), повелительницей Небесного Царства. Прельщенная красотой Норрата, она перенесла свой выводок на замерзший материк Велиос (Velious) и одним ударом ужасных когтей нанесла несколько глубоких ран континенту, тем самым заявляя свои права на него. Но не одна Вишан обращала свой жадный взгляд на этот многообещающий мир. Брелл Серилис (Brell Serilis), властелин Подземного Царства, темного вместилища гигантских пещер и бесконечных тоннелей, создал магический портал в пещере, глубоко в недрах Норрата. Оттуда он тайно заселил его подземный мир всевозможными существами. Затем Брелл воротился домой, запрятав портал в лабиринт внутри магического Живого Камня. Ходят слухи, что еретики из Пайнилы (Paineel) знают, где находится портал Брелла, и ищут способ воспользоваться его силой.



Около трех тысяч лет назад человечество жило в центре материка Антоники (Antonica), медленно заселяя необозримые плодородные равнины Караны (Karana). Строились и процветали деревни, некоторые достигали размера поселков, а два даже стали городами — Куэнос (Quenos) на западе и Фрипорт (Freeport) на востоке. Человечество, изначально презираемое большинством древних рас, окрепло. Это не значит, однако, что люди жили в мире. Если ресурсов становилось недостаточно, они нарушали свои обещания и предавали клятвы. Несколько вождей выступили против насилия, на-



помнив людям, что они ушли с севера и покинули земли Халаса (Halas) ради мира с варварами, и еще раз призывали придерживаться принципов, с которыми некогда все были согласны. Этот призыв был услышан, и кровопролитие прекратилось. Поощрялась торговля, возникла экономика, основанная на сельском хозяйстве. И города и деревни были окружены фермами, и люди жили в довольстве, имея вдоволь пищи на столе после трудового дня и ничего более не желая.

Однако некоторые вожди жаждали большего. Хотя их люди жили намного лучше, чем северные братья-варвары, они не были удовлетворены. Исследователи и авантюристы, возвращаясь из дальних странствий, рассказывали истории об эльфах, гномах и других странных созданиях, описывали древние покинутые города. Некоторые из них даже обладали крупицами познаний в колдовстве и мистических искусствах. И когда вожди слышали это все, их алчность и решимость овладеть волшебным знанием усиливалась.

Раскол возглавил слабый телом, но обладающий блестящим интеллектом Эруд (Erud), который объединил недовольных. Но простые люди не любили и боялись искателей знания, и вскоре, оставив за собой сеть согладаев, остатки последователей Эруда покинули Куэнос и сели на корабли. Они поплыли на запад и на пустынном острове Одус (Odus) основали город-замок, непохожий на Фрипорт и Куэнос, названный Эрудином (Erudin). В этом городе ученые и книжники собирали и изучали отчеты путешественников, захваченные книги и свитки, и другие артефакты, доставляемые их шпионами. Так на свете появились первые люди-маги, основавшие три школы волшебства. Это были Wizard'ы, Sorcerer'ы и Enchanter'ы, и неизмеримо выросли их сила и знание.

Одним из самых за всю историю Эрудина способных студентов, Мирагул (Miragul), не был удовлетворен су-





существующими порядками и начал ненавидеть не только оставленных на востоке братьев-людей, но и своих соплеменников Эрудитов. Мирагул считал, что трех существующих школ волшебства недостаточно и никак не мог выбрать одну из них для себя. Он нашел единомышленников, и они образовали маленькую, но быстро растущую группу изгоев, тайно изучавших запретные тексты и другие знания, содержащиеся в секрете от большинства студентов. Вскоре стало ясно, что существует четвертая школа волшебства — Чернокнижество, или Некромантия (Necromancy); затем несколькими разведчикам посчастливилось вернуться из далекого подземного города Нериак (Neriak), родины темных эльфов, не только сохранив свои жизни, но и принеся древние тексты, повествующие об этом искусстве. Мирагул был заинтригован и тайком от всех, используя могущественные чары, сотворил для себя четырех двойников, четыре различные личности, которых внедрил во все четыре магические школы. По прошествии некоего времени группа Некромантов была раскрыта. Они были объявлены еретиками, и в первый раз за несколько сотен лет Эрудиты сражались. Но разгоревшаяся гражданская война была совсем не похожа на войны, которые велись в покинутых ими местах: вместо мечей и луков они употребляли в бою могущественную магию, и результат был ужасен. Сотни людей погибли, множество зданий было разрушено, и в конце концов еретики были вынуждены бежать и затаились в южной части Одуса.

Мирагул, будучи членом всех четырех школ, не принимал участия в конфликте, а затаился, выгадывая время. Затем, похитив множество артефактов, он захватил корабль и бежал на Антонику. Однако города людей были полны соглядатаев Одуса, и он бежал вновь, сначала к варварам на север, а потом — на восток. Но во всех скитаниях ум его напряженно работал, он изучил все книги и свитки, украденные у Эрудитов. Прошло время, и его сила

возросла неимоверно, а жаждал он всезнания и всевластия. Долго скитался Мирагул, меняя личины, открывая все новые расы и земли.

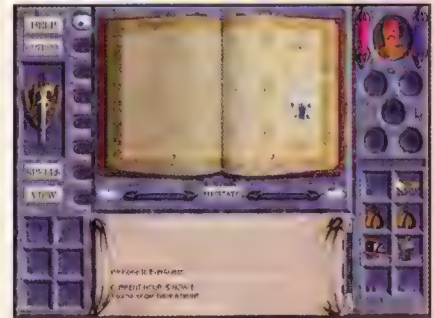
В конце концов, в ледяных недрах Холодных Равнин (Frigid Lands) Мирагул основал цитадель — сеть тоннелей и пещер, где он мог скрываться и хранить свои сокровища. В лабораториях он продолжал изучать загадки жизни и смерти, ибо мысль о неизбежной смерти внушала ему ужас. С помощью магических снадобий он продлевал свою жизнь, но все равно пришла к нему старость, кожа его стала морщинистой, а дыхание прерывистым и слабым. За годы исследований он открыл новые измерения и порталы между ними, он жаждал постичь всю мудрость мира, и каждый день перед ним вставал призрак близкой смерти.

Однажды он обнаружил, что еретики Эрудина основали город в гигантской пещере, ведущей в неизведанные глубины земли. Город, называемый Пайнил, стал частым объектом визитов Мирагула. Он сошелся с его обитателями и узнал много нового. Некроманты готовились к войне и занимались сотворением гигантской армии нежити. Они научили его оживлять мертвых, создавая зомби и другую нечисть, во всем послушную воле своего господина. Один важный аспект Некромантии очень интересовал Мирагула: нежить была неподвластна возрасту. Ее «жизнь» могла длиться вечно, и старый маг искал способ стать одним из таких существ, не умирая. Наконец, он нашел способ превратить живое существо в нежить, минуя смерть, но он устал, он уже был почти мертв, а жители Пайнила готовились начать новую войну. Используя последние остатки жизненных сил, Мирагул создал портал в свою цитадель и перенесся через сотни лиг в секретную лабораторию, где готовил свое последнее заклинание.

Сплетя магическое кружево, Мирагул помесил остаток своей жизни в филактерию (philactery), небольшое приспособление, украденное у Некромантов. Клубы энергии развеялись, открывая то, что когда-то было человеком, а теперь стало бессмертным магом, которого древние книги нарекли Лич (Lich). Но в спешке Мирагул допустил просчет. Лич, сохранив всю его магическую силу, не обрел его духа. Только душа мага, спрятанная в филактерии, глубоко в сокровищнице, сохранила жажду бесконечного познания, а лишенная всех человеческих черт бессмертная тварь вышла из его цитадели, полной сокровищ и артефактов...

Новая реальность

EverQuest, по заявлению разработчиков, является традиционной RPG и, как явствует из его истории, представляет собой огромный, полный древних загадок и старинных замков мир, выполненный в традициях жанра fantasy. Коренным отличием мира EverQuest от Ultima-подобных игр является отсутствие стандартной изометрической проекции — EverQuest является полностью трехмерной игрой, немного (но поймите правильно — немного!) напоминающей Hexen II.



По сравнению с Hexen II, границы мира EverQuest практически необозримы, так как действие проходит на открытом пространстве. Всего в EverQuest будет присутствовать около пяти огромных континентов, а также реализуется возможность переходить в другие измерения и подводные миры, причем начать игру вы сможете в любом городе или деревне на любом континенте. Все эти территории будут отнюдь не пустыни, а до отказа забиты всевозможными поселениями, запретными городами, замками и пещерами, с обитающими в них монстрами. В городах будет оживленно процветать торговля, в замках вас будут поджидать несметные сокровища и охраняющие их привидения, а в пещерах и проклятых гробницах вы сможете найти удивительные по своей магической силе артефакты, оставшиеся от великих чернокнижников древности. Вообще, система магии выглядит очень детально проработанной — в игре будут раз-



личные школы волшебства, а из уже известных заклинаний авторы называют такие, как способность летать, дышать под водой, лечение, Fireball и другие атакующие spell'ы.

Как и в Ultima Online, любой добытый праведным или неправедным путем предмет вы можете обменять или продать в ближайшем населенном пункте. В конце концов, его могут просто — напросто стащить у вас из кармана.



Сделай себя сам

Первая ступень воплощения в мире EverQuest — создание героя, с которым вы будете отождествлять себя во время игры. Вам на выбор предлагаются 12 рас, включая три вида эльфов — высших, темных и лесных; полуэльфов; два вида гномов — горных и лесных; два вида людей — обычных и эрудитов; хоббитов; варваров; людоедов и троллей. В игре также будет 14 специальностей, среди которых любители ролевых игр встретят много знакомых (бард, священник, друид, монах, паладин, рейнджер, вор, воин, шаман и четыре вида волшебников), но при этом появляются и новые. Как вам, например, темный аналог паладина — Shadow Knight, гибрид воина и некроманта? Хотя некоторые профессии доступны не всем расам, разнообразие вариантов выбора впечатляет. После определения базовых параметров персонажа вам предлагается немного приукрасить его, то есть подобрать пол, цвет глаз, волос и т.д. От вашего "муд-

рого" выбора зависят не только ваши возможности, но и то, как к вам будут относиться в каждом конкретном городе — беспрепятственно пропустят внутрь или устроят вооруженную облаву. Более того, представителям крупных рас — троллям и людоедам — будут физически недоступны многие узкие лазы и пещеры, в которые легко пролезут хоббиты или гномы. Кстати, похоже, EverQuest станет одной из тех немногих игр, в которых будет выгодно играть за человека: мудрецы (Erudites) анонсируются как наилучшие волшебники.

После указания расы и специальности, данные о вашем герое передаются на один из серверов Sony и вас регистрируют как пользователя. В начале игры вам даются определенные характеристики, типа здоровья, выносливости, магии, которые вы сможете развивать и увеличивать по ходу. Стать профессионалом во всех областях персонажу удастся вряд ли, поскольку всех характеристик и навыков насчитывается порядка 40 штук, так что развивайте наиболее выгодные вам способности и скиллы. Поле для экспериментов здесь широчайшее — всего один пользователь может иметь до восьми персонажей, в любых городах и на любых континентах.

Преступление, наказание и покаяние

Одной из наиболее интересных особенностей в EverQuest является отношение к PK, или Player Killers. В самом начале вы должны будете указать, желаете ли вы убивать других аватаров или нет. В случае отрицательного ответа вы становитесь абсолютно неуязвимы для остальных живых игроков (NPC не в счет — тут все честно) и можете ходить по городу, не опасаясь за свою жизнь. Если же вы были настолько кровожадны, чтобы щелкнуть на yes, то отныне вас могут убить не только безобидные монстры, но и ваши же собственные подельники, — в случае, если вы не успеете убить их прежде. Подобные меры будут применяться и к тем, кто будет помогать Player Killer'у, не принимая непосредственного участия в убийстве. Например, клерик, лечивший киллера во время схватки, автоматически переходит из первого разряда во второй, и отныне любой, кто решит отомстить за невинно убиенного, сможет прикончить и клерика тоже. Ходят слухи, что также будет возможен переход из второго разряда в первый, но он будет чрезвычайно сложен и трудоемок. Невольно



возникает аналогия с покаявшимся грешником, решившим пройти путь Христа.



Первые шаги и начинания

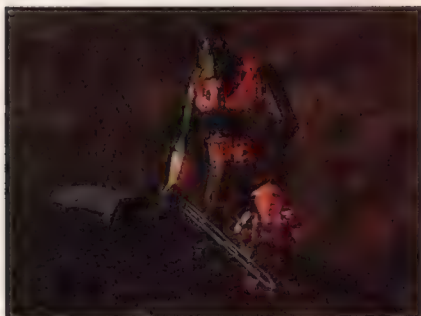
Все, регистрация завершена и вы стоите на городской площади, наблюдая за оживленной жизнью вокруг. Вы можете выбирать между перспективой от первого или от третьего лица, примерно как в Jedi Knight. У каждого способа есть свои преимущества и недостатки. Так, например, в режиме от третьего лица вы сможете увидеть кого-то, стоящего за углом или подкрадывающегося сбоку, но не увидите издалека банду орков в чистом поле. Зато при включенном "первом лице" вы будете видеть только происходящее непосредственно перед вами и не сможете, например, оценить ширину пропасти, преграждающей путь.

Как и в любом трехмерном action, вы можете ходить, бегать, приседать, прыгать и сражаться. В городе можно войти в любое здание, либо при особом желании заскочить на его крышу, чего нельзя сказать о Ultima Online. В общем, вам дана возможность передвижения во всех трех измерениях — делай, что хочешь. А чего тут только и нельзя делать! Основной идеей, заложенной в игре, является полная свобода игрока. Вы можете немедленно пойти в местную таверну и сколотить там хорошую команду головорезов для не-





медленной отправки на поиски ближайшего сокровища, либо оккупировать свободную лавку в городе и начать славную карьеру торговца салом. Квесты есть, но вам решать, выполнять их или нет. Можно отправиться странствовать по миру и посетить все пять континентов EverQuest, путешествуя на своих двоих, на лошади или посредством магических заклинаний. Однако прежде, чем воспользоваться первым методом, подумайте, а достаточно ли у вас времени и денег на круглосуточную ежемесячную оплату провайдера?..



За базар ответишь!

Как вы, наверное, уже догадались, вы будете не одиноки в своих странствиях — вокруг полно таких же живых людей, как и вы, с ними можно дружить или враждовать. Но прежде всего с ними надо познакомиться. Для этого вам будут доступны следующие формы общения:

Громкий голос, когда вас слышат все люди вокруг вас.

Способность орать на большие расстояния.

Тихий шепот, когда вас слышит только собеседник.

Нормальный голос для того, чтобы говорить с несколькими людьми.

Разумеется, подобное разнообразие позволяет вам дурить голову окружающим. Для примера возьмем ситуацию, когда вы "нечаянно" объявляете громким голосом, что к югу отсюда лежит сокровище, а сами в то же самое время по секрету сообщаете другу, что

оно зарыто на севере. Естественно, что все, кто купился на подобный трюк, не будут более следить за вами и пойдут на юг, а тем временем ваш друг преспокойно достанет сокровище на севере.

Кроме живых персонажей, вы также можете говорить с NPC, но вполне естественно, что они будут отвечать только по заранее подготовленному сценарию и разговор с ними окажется абсолютно идентичен любому общению в несетевой игре.

На данный момент пока еще ничего не известно о какой-либо системе цензуры во время разговора, но скорее всего, она будет идентична системе в Ultima Online — по желанию вы всегда можете поставить опцию запрещения сквернословия.

Мародерство по-честному

Немного о вашем снаряжении: в начале игры вы будете располагать некоторым запасом денег и оружием, которое скорее всего окажется слабым мечом. В течение игры вы сможете раздобыть более мощное оружие путем разграбления древних гробниц или покупая его в городах у перекупщиков. Также, если вы являетесь Player Killer'ом, его можно отбирать у убиваемых вами. Вообще, вся система наращивания опыта и снаряжения в EverQuest основана на принципе Diablo, с которым, думается, знакомы многие из вас, — хотя есть и отличия, по крайней мере внешние. Так, разработчики клянутся, что, поменяв оружие или снаряжение, вы изменитесь внешне. Вплоть до того, что окружающим будет понятно, какой у вас в руке меч — длинный, короткий или широкий, заколдованный он или обычный. Вопрос об униформе и одинаковом рисунке на щитах участников одной гильдии пока пребывает открытым.

Кто с мечом к нам придет...

Разумеется, если есть мечи, дело не обойдется без драк. Бои будут проходить в реальном времени, но разработчики клянутся, что человек с лучшим конем не получит ровно никакого преимущества в бою. (Что-то с трудом верится, ну да ладно...). Частота нанесения ударов будет строго сбалансирована, и зависеть она будет только от качеств и атрибутов вашего героя, поэтому вам не

нужно будет колотить по мышке с бешеной скоростью, чтобы победить противника. В случае полной потери связи с сервером ваш герой будет оставаться на том самом месте, где вы его покинули, но он не будет беспомощен как маленький ребенок — продолжать драться за него станет компьютер, к которому автоматически перейдет управление после вашего отключения. Так что не исключено, что возвратившись в игру по прошествии некоторого времени, вы найдете у своих ног кучу трупов и вещей, оставшихся от агрессоров.

К вопросу о религии

Да, да, да, вы правильно прочитали! В EverQuest будет религия, причем не одна, а несколько, начиная от самых распространенных верований до темных культов и жертвоприношений забытым богам. Вполне возможно, что даже вы сами сможете создавать свои учения и секты, а также набирать последователей. Для наиболее активных религиозных группировок Sony Interactive будет специально создавать дополнительные загадки и проблемы — как клятвенно заверяют разработчики, EverQuest будет регулярно расширяться и дополняться уже после своего официального выхода.

Гидрометцентр сообщает...

Настало время рассказать вам о погодных условиях в мире EverQuest. Во время странствий вас не раз застигнет в дороге ветер, дождь, снег или туман. Также, как и во всяком нормальном мире, в EverQuest будет реализована смена дня и ночи, хотя разработчики еще не решили, как долго будут они длиться. И хотя ночная тьма будет не такой непроглядной, как на



дне пещеры, в любом случае это обещает быть интересным — под покровом ночи вы сможете проникнуть незамеченным в стан вашего недруга и украсть его любимый меч. Только представьте себе его удивление и злобу! Ночью можно и отдохнуть — отдых восстанавливает хитпоинты; хотя — работники говорят, что для этой цели эффективнее завести друга-священника.



О братьях наших меньших

Давно известно, что ни одна уважающая себя RPG не обходится без монстров. И EverQuest не станет исключением из сложившихся правил. В "Вечном Поиске" планируется ввести более 40 различных монстров — от драконов и орков до гигантских летучих мышей. Большей частью они будут обитать в заброшенных пустынных местах и старинных развалинах. Поэтому, чтобы найти их, вам придется отправиться в далекое путешествие. Есть вероятность того, что после победы над драконом вы сможете не только убить его, но и поработить, заставляя перевозить вас из одного места в другое. Но если дракон убьет вас, то дело может обернуться гораздо серьезней — вашей смертью. В случае такой вы возродитесь в одном из городов, но при этом потеряете большинст-

во своих навыков и умений, а также пропадет 90 процентов вещей, которые вы собирали в теперь уже прошлой жизни.

Законы рынка

Экономическая структура EverQuest глубоко продумана и подчиняется всем реальным законам рынка. Допустим, если предложение определенного товара превышает его спрос, то цены резко идут вниз. Вполне естественно, что уникальные магические артефакты из древних захоронений будут пользоваться бешеным спросом, и вы сможете заломить огромную цену за них, если, конечно, оные у вас есть. Всего же в игре будет насчитываться несколько тысяч различных предметов, которыми можно будет торговать, так что бедность ассортимента EverQuest вам не грозит.

Хакерам — нет!

Программисты из Sony Interactive прекрасно усвоили печальный опыт diablo'вского Battle.net, где наиболее продвинутые игроки просто-напросто взламывали коды программы и накачивали своих героев до максимума, и решили пойти путем Ultima Online, разместив все save-файлы на своих серверах. Правда, пока неизвестно, будут ли они брать деньги за хранение файлов с характеристиками, как это делает Origin.



Технические характеристики

Расскажем немного о технических характеристиках игры. Как уже было упомянуто, визуально EverQuest является полноценным 3D action, с полностью полигонными моделями монстров и людей. Игра будет идти на разрешении 640x480 при 16-битном цвете. Разработчики пока держат в секрете информацию вроде частоты кадров в секунду, но помните, что это — сетевая игра, и излишние приукрасы лишь замедлят передачу данных. Во всяком случае, на скринах фигуры слегка смазываются на стопки полигонов. Да и такое изображение достигается лишь за счет использования 3D акселерато-



ров — EverQuest поддерживает практически все современные стандарты на основе Direct 3D. Конечно, фаворитом здесь остается незыблемый 3Dfx Voodoo.

Минимальные системные требования для компьютера также не столь уж малы — Pentium 166 MHz, 32 Mb RAM и обязательное наличие 3D акселератора. Операционную систему можно угадать с первого раза — Windows 95/NT.

Подведем итог. EverQuest суждено стать явлением в мире онлайн-игр — это бесспорно. Но существует одна очень большая проблема, мешающая нам вдоволь насладиться данной игрой. Имя этой проблеме — реальная жизнь. И в самом деле, ведь чтобы по-настоящему вжиться в игровую реальность EverQuest, вы должны будете переселиться в него! А это не так уж и легко. На сегодняшний день компьютер еще не может предоставить нам полноценную, прекрасную альтернативную реальность, в которой бы мы могли нормально существовать, не заботясь о своем физическом воплощении. И хотя мы уверены, что все равно найдутся некие фанаты, готовые пожертвовать своей реальной жизнью ради игры, для большинства из нас этот мир будет по-прежнему оставаться местом для развлечений и болтовни, не более. Впрочем, последнее суждение спорно и не обязывает всех читателей с ним соглашаться.

Тимур Хайдапов
Лев Емельянов



Return Fire II

Жанр: 3D аркада с элементами стратегии
Издатель: MGM Interactive
Разработчик: Silent Software (Prolific Publishing)
Системные требования: Pentium 90, 16 Mb RAM
 Windows 95

Пару лет назад на большинстве телевизионных приставок проживала незамысловатая игра Return Fire, выпущенная компанией Prolific Publishing. Вскоре она была портирована на PC, где, как можно было предположить, особого успеха не снискала по причине насыщенности рынка подобными шедеврами. Сделав соответствующие выводы, MGM Interactive собирается взять реванш своей Return Fire II и, возможно, застолбить под себя местечко очередного родоначальника жанра.

Стратегическая "Зарница"

Надо отметить, что смысл и Return Fire, и продолжения невероятно прост. Вы командуете небольшой армией, полностью аналогичной составу воинства противника. Почему случилась война — труднопонятно, но и маловажно; необходимо дать знать подлецам, что мы не лаптем щи хлебаем и, если получится, указать им место зимовки раков; а все объяснения, почему да отчего есть пошла война, вторичны. Надобно проникнуть во вражий стан, наделать там "шухеру" и под шумок выкрасть флаг. После его успешной транспортировки на свою базу наступает безоговорочная победа.

Но если ранее все блага были абсолютно халявными (то есть давались по умолчанию), то теперь Return Fire II предлагает заняться хозяйственными мероприятиями типа поиска и сбора горючего и боеприпасов, разбросанных, словно диковинные полезные ископаемые, по всей местности. А также заботиться о подаче и обеспечении электричества. Горючее и боеприпасы нужны, понятное дело, для поддержания танков в надлежащем виде, а киловатты жизненно необходимы любимому радару, без коего, как нетрудно догадаться, жизнь теряет определенность и становится совершенно мрачной.

Танк с обратной связью

Очевидное и главное изменение таково: из гиперболической пародии на C&C, с армией из пяти танков, Return Fire II трансформируется в очередного представителя сверхнового жанра. Жанр этот можно назвать симбиозом симулятора боевой техники или 3D аркады — в зависимости от степени ре-



лизма — со стратегией в реальном времени. Тут вам и в танке покататься, и армией покомандовать. Return Fire II реализует два вида на происходящие события — от первого лица или от третьего, что также реализовано в Golgotha или Urban Assault.

Понятно, что в силу динамизма игровых событий наибольшее внимание уделяется первому варианту. Можно отметить, например, поддержку feedback джойстиков (те, что "с отдачей"). Так можно почувствовать все прелести жизни настоящего танкиста: каждая кочка на игровой карте — заклятый враг, а про прямое попадание вражеского снаряда даже и подумать страшно... Кроме танка, вертолета и джипа, Return Fire 2 предлагает попробовать свои силы в управлении канонеркой, реактивным истребителем и даже авианосцем.



В целом же, вид от первого лица будет представлять из себя обычную аркаду типа Extreme Assault, так что увидите какие-либо откровения маловероятно.

То же самое можно сказать про вид от третьего лица — обычная панорама сверху, перемещающаяся к выбранному в данный момент танку или джипу. Это полный аналог варианта из первой части, так что долго распространяться никакого смысла нет.

Графические прелести за малую цену

Второе заметное новшество в игре — это графика. Она стала полностью трехмерной. Более того, все объекты, а их будет очень много — и техника, и постройки, состоят из довольно приличного числа полигонов и создают вполне приятное впечатление. Для Return Fire II был смонтирован специальный движок, непременно обещающий лихо справляться с любым количеством полигонных танков, самолетов и правдоподобно имитировать ландшафты, со всеми полагающимися впадинами и высотами. Кстати, о ландшафтах — их стало больше, они стали веселее. Теперь это и заснеженные поляны, и песчаные дюны пустынь, и водные глади или дебри джунглей. Да и размеры игрового поля существенно увеличены. Новых карт будет насчитываться порядка пятидесяти, и на каждой из них будет предостаточно места для разворачивания крупномасштабных баталлий. Уже сейчас известно, что планируется поддержка 3D акселераторов, совместимых с Direct3D. О конкретных интерфейсах и, соответственно, конкретных картах пока ничего неизвестно. И что интересно — минимальные системные требования очень даже скромные. Вероятно, можно провести параллель со SWIV 3D, который даже на "четверке" бежал вполне терпимо.



Слишком много

Конечно не забыть и режим multiplayer. Собственно, благодаря которому и стали возможны игры типа "захвати флаг". Как положено CTF, будет deathmatch — каждый сам за себя, либо союз cooperative против компьютера или других оппонентов.

Все это хорошо, даже прекрасно, но дело в том, что подобных игр заявлено не просто много, а очень много. Посмотрите, почти любой аркадный симулятор предоставляет возможность координировать действия остальных боевых машин, а любая стратегия так и предлагает переместиться за рычаги танка или штурвал самолета. К тому же любая из этих игр, помимо много чего прочего, непременно подразумевает CTF в multiplayer. Так будет ли смысл занимать себя именно Return Fire II с ее довольно небогатыми возможностями?

Тимур Хайдапов

M.A.X. 2

(Mechanized Assault & Exploration 2)

Жанр: Стратегия
Издатель: Interplay
Разработчик: Interplay
 Первый квартал 1998 года
 Windows 95

Все-таки приятно, когда, создавая продолжение, разработчики не только не халтурят и не плодят низкосортные add-on'ы, но и творчески дорабатывают игру. Судя по всему, в компании Interplay нашлись-таки добросовестные люди, и вторая часть их оригинальной стратегической игры M.A.X. будет лучше первой и технически и, что даже более важно, идеологически.

Еще на выставке E3 разработчики гордо заявили, что продолжение будет использовать красивую технологию "3D Parallax Scrolling". Это означает, что по уже складывающейся доброй традиции ландшафты и техника в игре будут реально трехмерны. Обычные радости 3D окружения будут сочетаться также с рядом новых эффектов, в том числе и плавным увеличением или уменьшением размеров объектов в зависимости от высоты позиции, на которой они находятся.



Первый M.A.X. был реализован в необычном походе-реальновременном (пофазовом) режиме. Именно этим он, кстати, многим и запомнился. В новой версии такой режим сохранится, а также добавятся два других. Просто turn-based и просто real-time. Кому что нравится. Выбор будет зависеть только от игрока.

Структура миссий останется прежней, но сам игровой процесс значительно обогатится. Основное принципиальное новшество второй части — максимальная открытость и гибкость. Возможностей для настроек — масса. Разработчики M.A.X. 2 явно пытаются создать наиболее открытую архитектуру из вообще существующих ныне в играх. Неизвестно пока, правда, пойдут ли они по пути Dark Reign и будут ли издавать наборы дополнительных юнитов, зданий и ландшафтов, но уже сейчас заявляется

полноценный редактор миссий и карт.

Самых юнитов изначально планируется не менее 100 видов. Разумеется, каждый из них будет иметь немало различных характеристик. Привычные upgrade'ы за деньги и вследствие научных исследований дополнятся специфическими для каждого играющего клана направлениями самосовершенствования. Останется, безусловно, и понятие "боевого опыта", дающее игроку элитные бригады ветеранов.

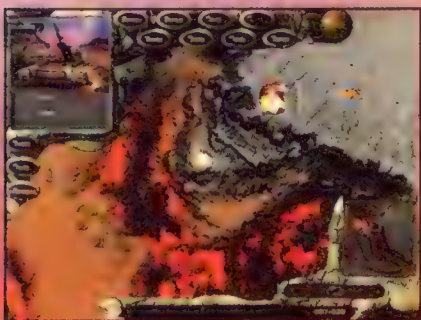
Возможностей управления войсками также станет больше. Будут задания индивидуальных маршрутов, включающих до 256 контрольных точек. Будет и выбор стиля поведения (в том числе: агрессивный, ожидание, следование, поиск и уничтожение). Появится удобное объединение в группы, сохраняющееся даже после отдачи индивидуальных команд ее членам. Для облегчения обзора поля боя вводятся так называемые "шпионские камеры". Таковую можно установить на ключевом участке местности или привесить к одному из солдат. После чего где-нибудь в уголке экрана можно будет постоянно видеть обстановку "на фронтах".

Одна из особенностей режима реального времени в игре — наличие автопаузы. Автопауза — приостановление течения времени в моменты, когда игрок отдает приказание войскам. Многие бета-тестеры, изначально скептически относившиеся к самой идее автопаузы, вскоре дружно заявили о своем восхищении этим режимом. Ощущение реального времени не пропадает, но появляется возможность подумать и взвесить принимаемые решения. Впрочем, автопаузу можно спокойно отменить и играть по классической схеме.





Теперь немного о врагах. Напомним, что дело происходит в далеком будущем на различных планетах, которые разбросаны по всей галактике. Люди, само собою, являются главными покорителями новых земель, но им противостоят и многочисленные расы инопланетян. Возможно, во второй части с некоторыми из них можно будет не только воевать, но и сотрудничать. Хотя ожидать от М.А.Х. каких-либо дипломатических изысков я бы не стал.



Помимо трех основных рас, входящих в инопланетный союз (полумеханических Beakers, хищных Kamrens и когда-то мирных Elans), присутствует еще 14 других, а также разнообразная туземная живность на большинстве планет. Кстати, дизайн игры меняется в зависимости от выбора клана и, кроме того, имеет несколько базовых вариантов раскладки управляющих панелей.

Что касается AI, то в первом М.А.Х. он был весьма и весьма робок. Остается только надеяться, что это будет исправлено. И кто знает, быть может, тогда из гадкого утенка, за которого многие сочли М.А.Х., получится прекрасный лебедь.

Михаил Рахаев



Command & Conquer 2

Tiberian Sun

Жанр: Real-time стратегия
Издатель: Virgin Interactive
Разработчик: Westwood Studios
 Осень 1998 года
 Windows 95

Правда жизни состоит в том, что уже порядком поднадоевший всем термин "с&с-клон" стал в сегодняшнем игровом мире фактически незамеченным. Конечно, вернее было бы называть подобные игры "dune2-клоны", но уж что не прижилось — то не прижилось. Хотя, не важно. Ведь обе эти игры были сделаны именно в стенах Westwood Studios, которую смело можно считать первопроходцем и лидером в жанре RTS.

Что ж, будем надеяться, что все так и останется. По крайней мере, кому же, как не им, сделать клон, который всем клонам будет клон? Думается, Command & Conquer 2 вполне может подойти на эту незавидную роль. Ведь сделан он будет, по уверениям разработчиков, на самом передовом техническом уровне.

Первое, о чем спешат раструбить по всему свету создатели C&C2, так это о полностью трехмерных ландшафтах и юнитах. При этом игра делается на модной ныне воксельной технологии, возможности которой уже были продемонстрированы в Blade Runner (другой недавно вышедшей игре от Westwood). Однако одной трехмерностью дело не ограничится. Игрок получит возможность как угодно вращать карту, приближать и удалять ее, даже вселяться в отдельных персонажей, как в Dungeon Keeper. Кстати, многие фанаты были введены в заблуждение отдельными скриншотами и ошибочно полагали, что C&C2 будет 3D шутером. Нет, на такое кощунство в Westwood Studios пока еще не способны.

Сюжетная линия Tiberian Sun не блещет новизной, но будет интересна знатокам вселенной C&C. Кейн [Kane], завалянный обломками базы в конце первой части, на самом деле не погиб. Жутко обозленный, он превратился в ужасающего кибермутанта и загнал всех своих врагов в Антарктиду. Оттуда вам и придется начинать новый поход за правое дело. Кстати, по непроверенным слухам Кейн каким-то образом отправится в прошлое, чтобы изменить ход истории (видимо, происходит пристыковка злоключений Кейна к событиям Red Alert — но об этом, как говорят в Westwood, не принято говорить вслух). Зато уже сейчас доподлинно известно, что в C&C2 появится некая третья сила в лице тайного союза мутантов, рабочее название которого FREAKS.

Логика и принципы игры, судя по всему, изменятся крайне незначительно. Однако всего станет больше, все сделается круче... По крайней мере, так нам обещают, и было бы странно, если бы этого не произошло.

Карты станут раза в 4 больше, чем в первой части (или в два, по сравнению с Red Alert).

Новые технологии, предположительно, позволят осуществить много наипростейших действий вроде лазанья по горам, окапывания в оврагах и плавания под водой. Также будут реализованы разные фокусы с погодой: дождь, снег, туман, ветер... Не говоря уже о смене дня и ночи.

Техника и оружие в игре чрезвычайно мощные — все-таки, в будущем воюем. Лазеры и ядерные боеголовки гарантируются. Вернется любимый народом Mammoth Tank. Также планируется много другой знакомой и незнакомой техники, новые здания. В общем, все для блага человека: пехота, инженеры, шпионы, танки, артиллерия, кавалерия, авиация, корабли и подводные лодки. Обещают даже космические станции. О балансе сил говорить пока рано, но есть надежда, что танковые прорывы не будут по-прежнему чересчур безотказными.

Скорее всего, миссии не будут так линейны, как прежде. Есть надежда, что помимо сражений в реальном времени игроку дадут что-нибудь делать и на стратегической карте. Хотя верится в это, почему-то, с трудом.

А между боями всех ждет традиционное море живого видео. И хотя многим оно уже порядком приелось, ничего не попишешь. Насчет этого все решено окончательно. Уже.

Если подводить под всем вышесказанным черту, то под ней можно написать только одно. C&C2 любопытен если не всем, то большинству поклонников RTS. К сожалению, про игру известно пока только то, что было сейчас рассказано. Не так уж и много. Однако мы будем держать вас в курсе событий по мере появления новой информации.

P.S. Толковых скриншотов пока что в поле нашего зрения не появлялось — разве что мелькала всякая ерунда, какую можно было увидеть еще в финале прохождения C&C. Как только появятся графика и новые данные, мы немедленно вернемся к теме Tiberian Sun.

Михаил Рахаев

Stratosphere

Жанр: Action/Strategy
Издатель: Ripcord Games
Разработчик: Sculptured Studios
 Март 1998 года
 Windows 95

Думается, все уже знают, что Джордж Метос (George Metos) не так давно покинул Acclaim, чтобы примкнуть к Sculptured Studios. Однако не все еще знают, что, уходя, он захватил с собой и несколько незаконченных игровых проектов. Один из них — Stratosphere, над которой сейчас и работает новая команда. Кстати, уже заключено соглашение о публикации игры. Издателем выступит Ripcord Games.

Идея совместить Средневековые и далекое будущее не нова. И хотя подобную ветвь научной фантастики можно назвать во многом спорной, поклонников у нее предостаточно. Так вот, действие Stratosphere как раз и разворачивается в таком мире. Среди стилизованных под Средневековые замков курсируют огромные летающие острова-крепости, являющиеся наиболее мощной военной техникой в этом мире.

Игроющему предстоит строить и обслуживать летающие машины, а заодно и пилотировать их во время горячих сражений. По ходу же дела возводить всевозможные ресурсодобывающие заводы, производить новое оружие, ставить оборонительные сооружения... Словом, до боли напоминает Uprising. С той лишь разницей, что графика, судя по скриншотам, в игре не ахти. Так что хита ждать не стоит. Однако неплохая игрушка для любителей action/strategy получиться может.

И еще одна особенность Stratosphere. Она заточена, в основном, под multiplayer. Однако разработчики уверяют, что придадут не меньшее значение и одиночной игре. Для нее предусмотрено 24 последовательных сценария.

Петр Давыдов



The Great Battles of Caesar

Жанр: Wargame
Издатель: Interactive Magic
Разработчик: Interactive Magic
 Конец весны 1998 года
 Windows 95

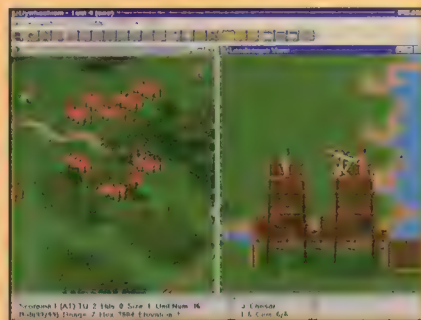
Сметая с глаз скучную мужскую слезу, мы вынуждены сообщить вам о печальнейшем событии. В конце весны выйдет последняя игра в серии "The Great Battles of...". Как вы помните, сначала были "of Alexander", а затем и "of Hannibal". Что ж, трилогию закроет "of Caesar".

Фактически, игра ничем не будет отличаться от первых двух, кроме новой исторической декорации на фоне которой, все и повторится сначала. На этот раз во главу угла была поставлена гражданская война в римской империи. Войска же за правое дело отныне поведет, как ясно из названия, Юлий Цезарь.

Самых сражений будет семь. Всего. Два до Цезаря (Vercellae, 101 B.C.; Chaeronea, 86 B.C.) и пять с ним (Dyrhachium, 48 B.C.; Parsalus, 48 B.C.; Ruspina, 46 B.C.; Thapsus, 46 B.C.;

Munda, 45 B.C.). Откровенно говоря, удивительно, что найдутся люди, готовые в третий раз заплатить за то, чтобы сыграть фактически в ту же самую игру, к тому же и состоящую из каких-то семи сценариев. А если еще посмотреть на графику... Даже "The Great Battles of Alexander" смотрелся достаточно скромно для своего времени. Теперь же графика сообразится еще более скромно. Слабо выражаясь.

Однако в Interactive Magic уверенно смотрят вперед. Пусть так, говорят они, зато теперь в игру добавляется возможность вести осаду крепостей, используя всевозможные осадные приспособления. Причем юниты получают возможность подниматься по лестницам вверх. И к тому же теперь в нескольких сценариях играющий получит подкрепление прямо во время боя. И какое! Лучники,



колесницы, варвары...

Словом, если вам это надо, то, значит, вам это надо. Только мы искренне не советуем. Ведь если желающих окажется слишком много, то трилогия за просто может трансформироваться в четыре-, а то и пятилогию. А этого уже не вынесем мы.

Петр Давыдов

АГАТА КРИСТИ

ВИРТУАЛЬНЫЙ КОНЦЕРТ

Все альбомы, песни и
видеоклипы, фотоальбом с
уникальными кадрами из
жизни группы, история, слайд-
шоу, интервью, архив прессы.



Игровые технологии:

термины и понятия

Engine. Что это такое и для чего оно нужно? Как оно работает и какая нам, простым игрокам, от этого есть польза? И есть ли таковая польза, собственно говоря, вообще?..

Вероятно, эти, равно как и многие другие подобные же вопросы, мучают читателя со времен первого упоминания игровыми изданиями "профильных" терминов и выражений. Да, когда пишешь об игре, нельзя не сказать пару слов о том, как она работает. Особенно в тех случаях, когда игра того заслуживает. Однако с развитием технологий все труднее становится каждый раз совмещать в одной статье и рассказ о чисто игровых элементах, и подробное объяснение их программно-графической сути. И как следствие, неискушенный читатель остается наедине с непонятными формулировками, которые звучат мудрено и особой информации для него не несут. Есть немало и тех, кто знает приблизительный смысл того или иного термина, но весьма смутно представляет себе, что конкретно обозначает этот термин

на практике, т.е. в игре.

Сразу оговоримся, что данная статья вряд ли покажется занимательной тем, кто решил самостоятельно писать игры — подробный экскурс по программированию вряд ли вместился бы в объем журнала. А кроме того, не хотелось бы смущать творческие умы разработчиков/программистов нашим скромным взглядом на положение вещей. В основном мы здесь ориентируемся на людей любознательных, желающих побольше узнать о столь интересном явлении, как компьютерные игры, и быть в курсе технических нововведений.

Но, похоже, вступление слегка затягивается. Начнем.

Что есть движок?

Строго говоря, **engine** (далее — **движок**) — математическая модель, предназначенная для вычислительного решения ряда задач, связанных с имитированием реально происходящих событий и явлений. Нет, совершенно необязательно перечитывать данное определение сначала, пытаться в точности уловить заложенный в него смысл. По причинам невыясненного характера данное определение оказывается понятным только для ученых мужей.

А посему возьмем на себя труд и риск несколько перефразировать его. И тогда получим, что **движок** — это такая хитрая программа, которая делает с разными фигурами и картинками всевозможные любопытные вещи так, что в результате возникает игра.

Вообразите себе искусственный мирок, законы жизнедеятельности которого определяются некоторым числом основополагающих принципов. Каждая игра сравнима с подобным же маленьким мирком. Мирком, в котором работает набор правил, необходимых для его существования.

Ради наглядности рассмотрим пример авиасимулятора. Внутри него, безусловно, действуют правила из реальной жизни. Но только те, которые относятся к полетам, авионике и всему прочему, что с этим связано. Существуют физические законы, по которым можно рассчитать пове-

дение самолета, находящегося в воздухе. И существуют математические задачи, решение которых позволяет, в той или иной степени точно, отобразить происходящее на экране.

Зачастую наиболее сложной и значимой частью движка становится визуализация всего того, что происходит в нашем с вами мире. Трудно спорить с тем, что хитовость большинства современных игр определяется качеством их графики. А когда происходит "гонка графических вооружений", то характер визуализации подчас становится отличительным признаком использованной технологии.

Точнее — одной из технологий. Не вдаваясь в подробности, отметим, что в игре может как бы присутствовать несколько движков. Например, вам наверняка приходилось слышать такое выражение, как "трехмерный стратегический движок" в real-time стратегии. При этом ландшафт игры, вероятно, является плоским, как скатерть на кухонном столе. Однако если данный термин употреблен, значит, в игре размечена карта высот, и юниты поневоле принимают ее во внимание. Например, поднявшись на условную горку, "видят" дальше; да и поднимаются на горку они гораздо медленнее, чем спускаются с нее; возможно также, что находящийся на горе юнит при стрельбе с гораздо большей вероятностью попадет в находящегося под горой юнита, чем тот в попадет в него.

Впрочем, это уже несомненное отступление за пределы темы. Хотя бы потому, что в этот раз мы займемся в первую очередь именно теми терминами и понятиями, которые касаются графической части движков.

Да будет свет!..

Сейчас трудно удивить кого-либо обычной "рисованной" игрой. То есть плоской, двумерной, спрайтовой — назовите как пожелаете. И не потому, что такие игры устарели. Отнюдь нет. Некоторые технологии, например, применяемые в жанрах квеста или в недавно возникшем Artificial Life, являются не менее сложными и интересными. Просто мы с вами живем в трехмерном мире, и для того, чтобы хотя бы частично воссоздать окружающее нас пространство или обстановку, необходимо



■ Tomb Raider 2 (3Dfx). Core Design /Eidos, 1997



■ Sub Culture (3Dfx). Criterion Studios /UbiSoft, 1997

создание такого же трехмерного мира и в компьютерной графике. Поэтому мы не будем затрагивать вопросы, не связанные с трехмерными технологиями напрямую.

Общей чертой всех 3D движков является попытка наиболее точно представить реальный мир с помощью изощренной математики и искусного программирования. Не забывая, конечно, про оформление и дизайн. По идее, в основе любого движка лежат одинаковые физические и математические модели, обсчитывающие игровое пространство. Различными являются не сами модели, а методы их реализации. И для понимания этих методов мы с вами совершим небольшой экскурс в терминологию.

Камера (Camera) — точка в игровом пространстве, откуда производится трансляция изображения на экран. Практически, точка трансляции — это глаз играющего, а экран — это плоскость отображения (View Plane).

Модели освещения (Light Model) — методы формирования освещения при выводе графики. По точности представления эти методы делятся на три основные категории, хотя каждая реализация расчетной модели освещения очень сильно зависит от конкретных потребностей и возможностей движка.

— **Рассеянный свет (Ambient Light)**. Учитывается только общая освещенность объекта. Визуально аналогичен изменению яркости объекта в целом.

— **Свет матового отражения (Diffuse Light)**. Добавление света от одного или нескольких источников света. Характерен присутствием на объекте световых пятен от источников, но отсутствием блика.

— **Свет зеркального отражения (Specular Light)**. Расчет отражения света от объектов. Практически добавляет блик и позволяет создавать отражающие поверхности.

Источники света (Light Sourcing) делят, в свою очередь, по типам и по признакам. Основных типов источников света два: *точечный (Omni)*, когда свет распространяется во все стороны из одной точки, и *направленный (Spot)*, когда свет, по аналогии с прожектором, имеет четкое направление, а лучи образуют собой конус света. У источников света есть масса характерных признаков, однако наиболее важными среди них являются *яркость* и *цвет*.

Обычно цвет источников делают белым — тогда не требуется рассчитывать цветовые составляющие текстурированных (о текстурах позже) поверхностей объектов, на которые падает свет, и формировать освещенность

только за счет яркости. Примером подобной имитации может служить практически любой 3D action, выпущенный год назад и ближе к настоящему моменту. Скажем, первый Quake. Но понятно, что такая имитация далека от реалистичности и носит упрощенный характер — ведь в естественного чистого белого света в природе практически не встречается. Сейчас происходит отказ от одного лишь белого света в пользу цветных источников. Отчасти это стало возможным благодаря ускоренному на уровне "железа" выводу графики — 3D акселераторы и процессоры с технологией MMX. И вот, в Rebel Moon Rising, а затем и в Quake 2 мы видим разноцветные источники света, причем цвета смешиваются и порождают новые оттенки освещенности.

Развитие технологий hardware позволило компьютерным играм уйти в графическом оформлении от упрощенности и примитивности в сторону реализма. Огромную роль в привнесении реализма играют и всевозможные видеоэффекты. Рассмотрим наиболее значимые из них.

Прозрачность (Transparency). Понятно из самого определения. Это среды типа воды или стекла — прозрачные поверхности (пропускающие через себя свет, полностью или частично), учитывающие законы преломления света при прохождении через границу раздела данной среды и воздуха. Например, мы видим дно бассейна сквозь воду, и при этом дно приобретает другой цветовой оттенок и становится нечетким. Весьма неплохо данный эффект реализован в Sub-Culture и Tomb Raider 2.

Дымка (Fog) — эффект появления дымки на удаленных объектах из-за неполной прозрачности воздуха. Необходимость рассчитывать находящиеся на значительном удалении от игрока объекты ведет к значительному и подчас неоправданному увеличению системных требований. И нет ничего странного в том, что практически все современные игры избавляются от расчетов удаленных объектов, скрывая их в тумане. Особенно сильно это проявляется в Turok: The Dinosaur Hunter и в F-22 Raptor. Помимо того, под определение Fog подпадает облака, дым и воздушные турбуленции от взрывов и выстрелов. Примером может служить тот же Turok. Или последний Wing Commander.

Полигонные движки

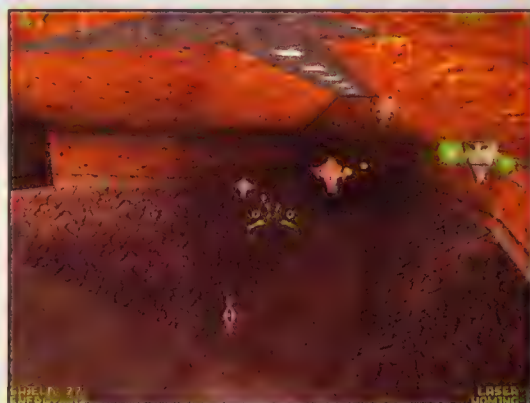
Анализ представленных на игро-

вом рынке современных разработок позволяет, в некоторой степени обобщая, подразделить все 3D движки на два типа: **полигонные** и **воксельные**.

Полигонные движки являются наиболее часто встречающимися, во вся-



Blade Runner. Westwood/Virgin, 1997



Descent 2. Parallax/Interplay, 1995



Quake 2 (3Dfx). id/Activision, 1997



Quake 2 (3Dfx). id/Activision, 1997

ком случае, сейчас. Все изображение игрового мира в них строится из плоскостей, поэтому иногда такую графику называют плоскостной. Приведем наиболее частые термины, употребляемые в разговорах о полигональных движках.

Полигон (Polygone) — пространственный многоугольник. Может содержать в себе неограниченное число вершин, но в компьютерной графике, чаще всего, используется его простейший вариант — треугольник (Triangle), что значительно уменьшает объем вычислений на один полигон.

Триангуляция (Triangulation) — метод разбиения сложных полигонов на составляющие их треугольники. Используется при необходимости создания полигонов с более чем тремя вершинами.

Текстура (Texture) — обычное двумерное (т.е. плоское) изображение, которое предназначено для нанесения

(“натягивания”) на полигон. Это может быть либо отрисованная битмап картинка, либо фотография. В последнем случае, вводится модное словечко *фото-текстура*.

Текстурирование (Texture-Mapping) — способ нанесения текстуры на полигон. Существует несколько таких способов, но все они являются разновидностями двух основных, differing только по внутренней организации, качеству нанесения текстур и производительности.

1. **Линейное текстурирование (Linear Texture-Mapping)**. Отличается высокой скоростью выполнения алгоритмов, но очень низкой точностью, из-за чего не применимо на полигонах, располагающихся близко к наблюдателю, т.к. будут заметны значительные искажения из-за отсутствия учета перспективы.

2. **Перспективно-корректное текстурирование (Perspective-Correct Texture-Mapping)**. Отличается от первого метода высокой точностью вычислений и практически полным отсутствием искажений, однако требует больших вычислительных затрат. На практике алгоритмы реализации данного метода сильно отличаются друг от друга из-за необходимости разработки уникальных алгоритмов, предназначенных для нужд каждого конкретного движка, но, в принципе, их можно разбить на две подгруппы: типа Quake и типа Descent.

Вы почти наверняка запутались в идеях перспективно-корректного текстурирования, так что теперь — несколько более развернуто о том же. В целом, идея текстурирования заключается в вычислении координат пикселей в текстуре для вывода на экран так, как они были бы видны на реально наблюдаемой поверхности, и притом с учетом того, что поверхность эта может наблюдаться с разных ракурсов и различных дистанций. По аналогии с коробком спичек, сам коробок — это поверхность, а бумажка с надписью “Спички” — текстура. Практически во всех движках вывод оттекстурированной поверхности на экран осуществляется горизонтальными линиями — *ScanLine*. Вот тут-то и проявляются принципиальные различия в выводе текстур между вышеуказанными шедеврами игровой индустрии. В Quake точный расчет координат на текстуре осуществляется через каждые несколько точек на экране, а остальные достраиваются простым приближением. В Descent же расчет точных координат производится всего для трех точек сканлайна (первая,

средняя и последняя), а остальные точки достраиваются с помощью достаточно сложных математических методов, именуемых “сплайновая интерполяция”, что дает результат по качеству хуже, чем в Quake, но быстрее.

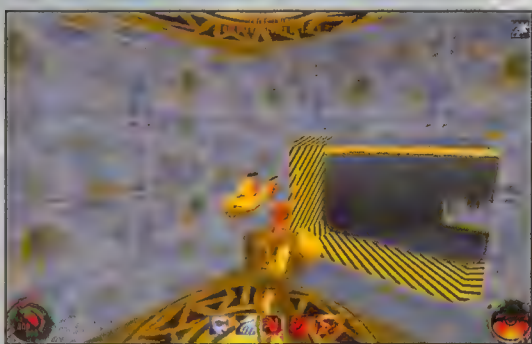
Помимо нанесения текстуры, при текстурировании происходит и расчет освещенности полигона. Как уже говорилось выше, существует три уровня воспроизведения освещения, поэтому при нанесении текстуры применяются три метода отображения света на полигоне: *флат (Flat)*, *гуро (Gouraud)* и *фонг (Phong)*. Каждый метод имеет различные уровни точности, соответственно *Ambient*, *Diffuse* и *Specular*. И, как следствие, разную скорость работы. Наиболее часто встречающимся методом следует признать гуро. Это связано с тем, что он дает неплохие результаты как по качеству, так и по производительности. Помимо того, при формировании изображения осуществляются следующие операции:

Фильтрация текстур (Texture Filtering) — метод сглаживания нанесенных на полигон текстур. Используется для устранения неприятных визуальных эффектов при нанесении текстуры, которые появляются из-за погрешностей вычислений. Единственное, что затормаживает использование таких методов, так это требование больших вычислительных мощностей.

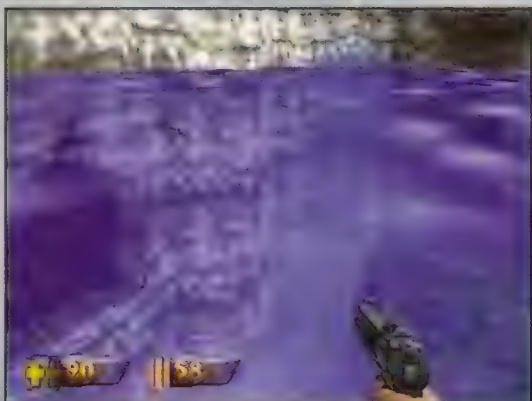
Мип-маппинг (Mip-Mapping) — метод замены текстуры при приближении и удалении к полигону, на который она нанесена, в целях устранения погрешностей. Представим себе текстуру 320 на 200 точек. Если мы видим ее на экране именно такого размера (VGA), то, естественно, никаких погрешностей не заметно. Но если мы отодвинем камеру обзора от текстуры на расстояние в два раза больше прежнего, то текстура перед нами предстанет во вдвое уменьшенном виде. Соответственно, каждый второй столбец и каждая вторая строка на текстуре не будут различимы, а следовательно, не видны. Вот вам и искажение, или погрешность. Проиллюстрируем это. Возьмите лист бумаги и нарисуйте карандашом 10 вертикальных полосок. Теперь закрасьте все нечетные полосы, чтобы получилась “зебра”. Вот наша текстура. Предположим, что мы смотрим на нее со вдвое большего расстояния, — тогда мы видим только закрашенные полосы. В результате наша текстура получается не полосатой, а одноцветной! Для борьбы с таким неприятным эффектом и был придуман мип-маппинг. Решение здесь достаточно простое. В нашем полосатом случае достаточно



■ F22 Raptor. NovaLogic/EA, 1997



■ Jedi Knight (3Dfx). LucasArts, 1997



■ Turok: The Dinosaur Hunter (3Dfx). Sculptured/Iguana/Acclaim, 1997

нарисовать еще одну текстуру, на которой вместо полосок нарисован прямоугольник со средним цветом между цветом бумаги и цветом карандаша. И при удалении мы уже видим, что цвета как бы слились, и получились вполне правдоподобный рисунок. Блестящая реализация этого метода легко заметна в незабвенном Quake. Начало игры, эпизод Welcome to Quake — тот, где выбирается уровень сложности. Наверху есть арка с надписью Quake. Если медленно отходить и подходить к ней, то можно найти такое положение, в котором происходит резкая смена качества указанной текстуры — от размытой до предельно четкой. Обратным примером может послужить реализация mip-mapping в Jedi Knight — некоторые текстуры практически на любом расстоянии выглядят одинаково плохо и невыразительно, коррекция происходит лишь при рассматривании их "в упор".

Удаление невидимых полигонов (Hidden-Face Removal) — набор алгоритмов, позволяющих отрисовывать только видимые полигоны и не тратить драгоценное время процессора на вывод и обработку невидимых для играющего поверхностей.

Крайне важным для определения скорости вывода графики является **буфер глубины (Z-Buffer)**. Использование Z-Buffer позволяет сортировать выводимые полигоны в зависимости от их расстояния до играющего. Иными словами, уже на стадии отрисовки объекта определяется, что играющему надо видеть, а что — нет, и все как бы "лишние" полигоны не выводятся на экран вообще. Простой, но не всегда эффективный метод, требующий использования больших объемов памяти и вычислительных мощностей. В основном применяется на незначительных по размерам 3D объектах, как, например, в Total Annihilation, а также, и очень часто, при работе 3D акселераторов.

Воксельные движки

Теперь о воксельных движках. Их отличие от вышерассмотренного полигонного движка заключается в возможности создания более гладких кривых (или округленных) поверхностей, чем это было бы возможно даже при самом большом количестве полигонов. Ранее воксельные технологии применялись исключительно в симуляторах для представления поверхности земли, что само по себе является довольно трудной задачей, учитывая неровности, холмы, впадины и прочие элементы рельефа. Конечно, при минимальных требованиях к достоверности имита-

ции, можно было бы удовлетвориться холмами в виде примитивных текстурированных пирамид. Однако в условиях жесткой конкуренции происходит поиск более продвинутых технологий, а воксели предлагают куда как более элегантное решение. Первой ласточкой был небезызвестный Comanche, а сейчас в области симуляторов лидирует его преемник, Armored Fist 2. Дальнейшее усовершенствование методики привело к появлению Blade Runner, где все графические объекты построены из вокселей. Ведутся работы над Outcast, построенном по тому же принципу. Рассмотрим основы воксельной технологии.

Воксель (Voxel — Volume Pixel) — объемная точка. Фактически является кубом в пространстве, и выводимая поверхность строится из названных кубов. На экране, как правило, представлен прямоугольником.

Карта высот (Height-Map) предназначена для хранения информации о высоте, на которой находится воксель относительно нулевой отметки. Изменение карты высот приводит к изменению отображаемого ландшафта или объекта.

Карта цветов (Color-Map) хранит информацию о цвете вокселя. Фактически является плоской картинкой.

Карта освещенности (Light-Map) содержит в себе данные об освещенности одного или нескольких вокселей. Предназначена для формирования видеоэффектов, связанных с изменением освещенности поверхности.

Сглаживание поверхности (Surface Smoothing) — метод корректировки значений карт высот, цветов и освещенности при удалении или приближении камеры к (выводимой) поверхности.

Процесс построения поверхностей в воксельных движках выглядит достаточно элементарным. Весь экран разбивается на вертикальные линии. Внутри каждой такой линии производится расчет (уже в плоскости) видимости участка поверхности, затем происходит его отрисовка.

Тем не менее и при всей своей простоте, у воксельных движков имеются определенные недостатки. Во-первых, нужда в достаточно большом количестве памяти для хранения карт местности. Во-вторых, достаточно значительное использование вычислительных мощностей при попытке приблизить детализацию поверхности к реальной. Основываясь на всем этом, можно констатировать, что если ранее



■ Armored Fist 2. NovaLogic/EA, 1997



■ Wing Commander: Prophecy (3Dfx). Origin/EA, 1997



■ Comanche 3. NovaLogic/EA, 1997

воксельные движки использовались в специфических решениях, то сейчас, с поднятием планки "минимальные системные требования", они являют собой серьезную альтернативу полигоновым технологиям.

* * *

Конечно, вопрос, который мы осветили в данной статье, достаточно объемный и сложен. В дальнейшем (имеется в виду — в последующих номерах "Навигатора") мы планируем вернуться к обсуждению различных игровых технологий. В частности, рассмотреть методы, нашедшие применение в столь популярных сейчас 3D акселераторах. Есть немало и других, не менее интересных тем.

Руководство по игроделанью

или рассказ о том, как создать собственную игру

Не продается вдохновение,
Но можно рукопись продать.

А. Пушкин

Начиная еще с первого номера "Навигатора" нас не раз терроризировали настойчивым пожеланием рассказать о том, как и каким образом создаются компьютерные игры. Начиная еще с первого номера "Навигатора" мы всячески отнекивались от написания подобного экскурса по игроделанью, мотивируя сие всевозможнейшими предлогами различной степени убедительности. Но в конце концов нам (в смысле — местной редакционной тусовке) подобное окончательно надоело, и был произведен тщательный отсмотр сотрудников упомянутой тусовки с целью выявления крайнего. Как и во всех прочих крайних ситуациях, таковым козлом отпущения был избран ваш покорный слуга. С чем я вас всех и поздравляю, и данным поздравлением стартую свое эпическое (по всей видимости...) произведение.

Спасибо за внимание, краткое вступление окончено — переходим ближе к конкретной сути дела.

Homo Tvoryaticus Entuziasticus

"Усы, лапы и хвост —
вот мои документы!"

Кот Матроскин
из кинопопеи "Простоквашино"

Предположим, что вы — некая персона творческого характера, жаждущая проявить себя на игроделательном поприще. Предположим, что кроме себя самой и ярко выраженного энтузиазма, у данной персоны (то есть у вас) нет ничего. Издателя — нет. Денег, необходимых для разработки, — в помине нет. Сочувствующих начинанию — целая куча, но программистов и художников среди них опять же не обнаруживается. Замысел — присутствует, но пребывает на зачаточной стадии внутриматочного развития. В сущности, в наличии есть только одно: страстное желание сварганить нечто по типу Diablo, C&C, Fallout и пр., и притом так, чтоб было

круче, чем все, что есть в подлунном мире.

Говорите, шансов у такой персоны — кот Матроскин наплакал, то есть никаких? Да, действительно — ни малейших.

Ни малейших, если ко всему прочему у вас еще и отсутствует организаторская жилка. При наличии же таковой создание игры уровня Heroes 2 или Quake 2 в российских условиях является делом более чем реальным. Хотя и изрядно трудоемким.

Итак, вы — Homo Tvoryaticus Entuziasticus. Для упрощения предположим, что программировать вы умеете только на школьном калькуляторе, рисовать — только на заборе, а написание игрового сценария представляется вам равносильным восхождению на Эверест без альпинистского снаряжения. В данном случае нам с вами это неважно. Если вы таки являетесь программистом или еще кем — отлично, значит, первого человека в будущую команду разработчиков вы уже отыскали.

Как бы то ни было, первейшим вопросом, который вам приходится решать, является банальное: "С чего начать?". Есть три варианта: 1) окончательно додумать идею будущей игры и изложить ее на бумаге в письменном виде, 2) заняться отысканием издателя, чтобы денег на разработку дал, 3) на голом энтузиазме начать собирать команду. На первых порах все три варианта видятся вам равносильными. В смысле — равносильно безнадежными. На самом же деле среди них присутствует один и вправду безнадежный, один бессмысленный и — один, который вполне сгодится.

Вариант первый. Написание конечного литературного отсеивается сразу и безоговорочно, потому как вы не можете предугадать, каковы будут возможности тех, кто в дальнейшем войдет в состав команды. Ну придумаете вы, положим, стратегию с потрясающим AI. А потом окажется, что откликнувшиеся на ваш призыв программисты — гении во плоти и во всех отношениях,

но единственное, чего они не умеют, так это программировать супер-AI. И вообще, они хотя и не real-time ваять, а походную стратегию с боем в реальном времени и с ролевыми элементами. Причем у них уже и кое-какие программные наработки есть, и свои идеи припасены. Откажетесь и приметесь искать других? О'кей — но тогда дальше можете не читать, потому как ваши шансы на отыскание стопроцентных единомышленников составляют процентов 10, и не больше.

Все, что надо сделать по данному варианту, так это определиться с некой базовой идейной концепцией. Насколько она должна быть обширной? В достаточной мере, чтобы вы могли не менее чем за 5 минут

рассказать ее товарищу по телефону во всех деталях. Но и не более того.

Вариант второй. Как само собой разумеющееся, никакой издатель не станет с вами серьезно разговаривать, пока вы не докажете своего права на существование. "Усы, лапы и хвост" — не аргумент, требуется хотя бы кое-как спаянная демко-версия. Максимум возможного — заручиться обещанием какого-либо издателя, что если вы воплотите классное демо в таком-то жанровом направлении, то вас возьмут под финансирование. Правда, чаще всего такое обещание и гроша ломаного не стоит.

Однако, если есть возможность, было бы здорово выяснить (можно у того же "как бы" издателя), игры каких жанров сейчас пользуются спросом на российском рынке. Учтите, здесь не все так просто, как кажется на первый взгляд. Позже мы возвратимся к этой теме.

Вариант третий. Реально ли собрать команду на голом безденежном энтузиазме? Вот это вполне. Есть немало других таких же, как и вы, которые рвутся в игроделанье. Да, первое время придется работать в домашних условиях и на своих собственных мало-мощных (вероятно) компьютерах. Да, первое время не будет ничего, кроме "усов и хвоста". Необходимо сделать демо, с которым будет не стыдно пройтись по издающим компаниям. Дальше — либо вас подхватят, либо можете разбегаться.

Где искать будущих соучастников по энтузиазму? Мне видятся только два пути: на FIDO, возможно — на IRC, и по друзьям/знакомым (через агентурные сети, иначе говоря). Причем подобный способ набора людей не только реален, но и проверен на практике. Примеры приводить не стану — а то как бы приводимые в пример не обиделись.

Три варианта разобраны — и выявились два проблемных вопроса. Первый: за какие жанры стоит браться и почему?. Второй: по какому критерию отбирать людей в команду и, вообще, кто нужен?. Начнем с жанрового самоопределения — так проще.

Жанровое самоопределение

"Беда, коль пироги начнет печи сапожник,
а сапоги тачать пирожник"
цитата из басни И.А. Крылова
"Щука и Кот"

Сейчас в России происходит бум RPG. Всем известная Fallout смогла пробить брешь в стратегико'action'оносовой стене, вызвав всеобщее любопытство. На FIDO зазвучали голоса чайников, требующих посоветовать, какие рэпэгэшки сейчас стоит гадить. Статьи в игровых журналах по ролевой тематике прочитываются одним духом. Но значит ли это, что надобно ваять Russian



Придумав себе концепцию будущего мегашедевра, желательно находиться в курсе всего делающегося в мире по данному направлению. Иначе рискуете изобрести мегашедеврический велосипед

Fallout? Да как бы не так!

Парадоксально, но кассовость того или иного жанра определяется вовсе даже не народными пристрастиями. И, в сущности, не мнением издателя. Грубо говоря, все решают продавцы. Те, кому предстоит сбавить вашу игру покупателям через торговые точки (магазины и пр.). Если продавцы полагают, что ролевки народу не слишком интересны, то они попросту не возьмутся продавать вашу игру. Или, точнее сказать, будут закупать (точнее — брать на реализацию) коробки с ней в малом количестве и с большой опаской. На пробу. А пока они ее распробуют, игра уже успеет устареть, хотя бы графически, и тогда ее окупаемость окажется под вопросом по причине слабой продаваемости.

Чем определяется мнение продавцов? Элементарно: спросом. Народ сейчас метет любые стратегии в реальном времени, а также западает на 3D action уровня Quake 2 или Jedi Knight. Еще успехом пользуются квесты — их так мало, что многие по ним соскучились и хватают любой, лишь бы он был "красивый", как Broken Sword 2, либо же прикольный, как "Братья Пилоты". Практически все прочее сейчас представляется продавцам подозрительно-непроверенно-опасным.

Вообще, имхо, "продавцы" (дилеры, распространители, дистрибьюторы — назовите как хотите) во многом приводят игровой рынок к закислости и консерватизму. "Старое-проверенное" всегда лучше, чем "зеленое-молодое". Ну да мы отвлеклись.

Мнение продавцов всегда известно издающим компаниям. А как следствие, любые экспериментальные разработки имеют гораздо меньше шансов оказаться профинансированными и изданными, чем те же реалтаймы, action'ы и квесты. Нет, сказанное совсем даже не исключает появления мегапроектов типа "Паркана" или рискованных починов типа "Бородино" — просто начинающему с подобными играми сложнее найти себе издателя. Вообще же, если развивать данную тему, то издатели сейчас уже смотрят на реалтаймы косо (приелись) и ищут нечто необычное, в то время как продавцы только начинают отказываться от стратегических пристрастий. Но мы опять же отвлекаемся не в ту степь — в любом случае, здесь для каждого случая надо выяснять отдельно. Кстати, самый простой способ выяснения — сходить на рынок, где пиратскими комплектами торгуют, и спросить у нескольких продавцов, чего они думают о предпочтительности жанров. Правда, продавцы плохо смотрят в будущее и пребывают без понятия, чего будет популярно через полгода и через год, — тут уже только издатели могут спрогнозировать.

Короче — никто ни фига толком не знает, но выяснить можно. Едем дальше.

Первый критерий жанрового самоопределения назван, настал черед перейти ко второму. Таковым выступает оригинальность в рамках стандартизации. Поясняю.

Эксперименты — удел тех, у кого деньги уже есть, а вам надо нечто стандартное, иначе вас могут с порога завернуть прочь, под белы ручки и пинком. Следовательно, берем за основу нечто стандартное и на-

бившее оскомину до спазматической изжоги. Например, Command&Conquer. Как вы думаете, что произойдет, если вы заявите в солидную контору с проектом, во всем похожим на C&C? Правильно думаете — вас с презрительным смехом отошлют на все четыре стороны света.

Однако вас никуда не отошлют, если вы возьмете тот же C&C и навернете на него кучу всяких своих выдумок да придумок. Гигантские бронированные крепости, в которые загружаются мамонты и прочие танкообразные на манер C&C; крепости медленно ползут к базе противника, дабы выплеснуть весь этот снарядоплюющийся выводок под ее стенами; остановить крепость могут только харвестеры, которые, помимо сбора тибериума, научены прокладывать невидимые врагу траншеи, которые заполняются разъедающей броню кислотой; если крепость попадает на траншею, то она разрушается, а танковые орды мгновенно перековылаются в "своих" подоспевшим командос, владеющим заклинившим поработившим разумов солдат/водителей противника; "перекрашенные" в ваши цвета танки направляются в телепортационный портал, перебрасывающий их в центр вражеской базы... И так далее. Главное, чтобы вы не переоригинальничали, как я в приведенном выше сивокобыльном примере.

Вообще, навороты и оригинальность могут быть двух вариантов. Сценарно/сюжетные (см. вышенаписанный бред) и технические (динамический свет, воксельные поверхности, телепатическое управление курсором мышки и пр.). Но, к сожалению, второй вариант лучше отсеять как труднодостижимый — в России проще понапридумывать новые формы жизнедеятельности танков, чем сварганить графику уровня Quake 2. То есть графику Quake 2 вытянуть реально — но велик риск неудачи. Не те условия, не та техника, да и программисты/художники не на силиконовых суперкомпьютерах кодить/рисовать учились.

А вообще, самое классное — это "оригинальность по-русски". Стратегия? Пусть наши дерутся с фашистами, в Америке такого не сделают. 3D action? Устроим где-нибудь в Москве на улицах, а противников сделаем распоясавшимися пришельцами с Альфа Центавра или воскресшими монголо-татарами. И в том же духе. Но тут важно сохранить достоверность. Скажем, если орки с топорами или космопехотинцы с бластерами могут обладать любыми характеристиками, то танк Т-34 — только теми, которые у него были в действительности. И выглядеть он должен как Т-34, а не как гидравлический пресс на колесах и с танковой башней. Собственно говоря, C&C с современной российской и американской техникой — уже было бы неплохо.

И как доводок ко всему вышесказанному: избегайте опасных тем. Религия и эротика — первейшие запретные зоны. В первом случае у вас возникнут недопонимания с религиозными организациями (и вашу игру запретят через органы исполнительной

власти — Церковь сейчас крайне сильна), во втором случае на коробку с игрой присобачат клеймо XXX, и продаваться она будет только в специализированных магазинах (если будет вообще). Симулятор чеченской войны или комедийный квест о концлагере делать тоже не стоит.

Названы: кассовость, оригинальность/навороты, российская тема. Осталось последнее и самое глобальное. Возможности команды. В каждом жанре есть свои технические сложности, и вас ждет неудача, если, как верно подметил некто



Завтрак, обед и ужин программиста

И.А. Крылов, "трехмерщик начнет печь рисованную анимацию, а движок тачать программист искусственного интеллекта". Кого для чего искать? Далее — по основным жанрам.

3D action

Всякому понятно, что первейшей необходимостью в 3D action является нормальный движок, удовлетворяющий современным стандартам. Вас могут неправильно понять, если вы сварганите нечто наподобие DOOM и потом станете трубить на перекрестках о потрясающих игровых возможностях, каковые открываются перед играющим на одноэтажных уровнях без наклонных поверхностей. Между прочим, всегда есть возможность лицензировать движок первого или второго Quake — и обойдется вам это вполне даже дешево (но учтите — разговаривать о лицензировании станут только с солидной компанией, а не с группой одержимых энтузиастов уездного происхождения).

Впрочем, наклонные поверхности и заверченные один внутри другого лабиринты относятся к разряду очевидностей, необходимость которых ясна и без моих рассуждений. Гораздо менее очевидно, что изначально, еще при продумывании движка, требуется исходить из нахождения оптимального соотношения между скоростью игры и качеством графики. Под какие системные требования ориентироваться? Упаси вас Всевышний взяться валять "технологически-продвинутой" движок, который сносно обитает только в присутствии Pentium 200 с MMX, 3Dfx, 64 Mb RAM и до фига видеопамяти при маньячно-быстром CD-ROM дисководе. Нынешняя Москва — город с P-120/166 с 16 Mb RAM. А в отдалении от Москвы отжившие свое четверки подчас оказываются непоправимой роскошью, доступной разве что крупным

госконтрастам.

Идеальный вариант — среднестатистический Pentium с 16/32 Mb RAM (конечно, через год Pentium 200 вполне может повсеместно войти в моду, но вдруг — нет?..). Трехмерные акселераторы в 3D action уважать надо — берите пример с Quake 2, — но и выпускать гамес только под 3Dfx станет одним из самых ваших дурацких решений за период прожитой жизни. Зато MMX подключать к делу совершенно необязательно — в сравнении с 3Dfx он не особо котируется. Ради справедливости отмечу, что Intel закручивает некие прожекты в отношении MMX 2 и прочих утомительных технологических достижений, но принимать intel'овские прожекты на веру совершенно



■ Демо-версию придется мастерить на дому или где придется. Нормальный офис поймем не раньше, чем отыщите издателя, точнее сказать — деньги

необязательно — совсем даже не аксиома, что они вызовут всеобщее коленопреклоненное почитание по появлению.

Теперь... Witchaven 2 помните? Да, тот самый, который от Capstone. Да, который провальный. Знаете, отчего он провальный? Верно — первым пунктом в причинах его провальности значатся завышенные (для того времени) системные требования. А вторым гвоздем, вбитым в крышку его гроба, стала заторможенная реакция на нажатие управляющих клавиш клавиатуры/мыши. Согласитесь, нелепо отдать концы из-за того, что ракета вылетела из дула гранатомета мгновением позже, чем то было нужно. В Witchaven, коли не вру, реакции движка на нажатие клавиш гасились выводом графики и обчислением AI монстров. И еще один пункт в этот же абзац — скорость разворота персонажа (разворот на 180 градусов нужен почти мгновенный — примите как аксиому). Плюс — пригодится широта настроек мыши и клавиатуры.

А также — AI монстров и прорисовка монстров, создание текстур (и здесь же — возня с технологиями наложения текстур), дизайн уровней (плохой дизайн губит даже самый крутой 3D action), сбалансированное оружие (берите пример не с Blood, а с DN3D либо с творений id Software). Можно еще приторочить к данному списку такой нюанс, как сюжетнооружейное равновесие. Иными словами, бластоплазмасинхропофазетрон — штука, конечно, рулезнейшая, но в средневековом замке она окажется клиническим излишеством. И, опять же, странновато будет, если по первой цифре

игрок выбирает облепленной чьей-то зеленой кровушкой топор, по второй — бластер из постапокалиптического будущего, по третьей — ружье из арсенала охотника на оленей, для остающихся цифр дофантазируете сами. Кстати, стоит глянуть Eradicator от Accolade — там немало находок по части орудий врагоистребления. И еще немало занимательного можно почерпнуть, поглядев конверсии Quake, наводнившие И-нет (лезьте за ними через поисковый quake'овский сервер www.slipgatecentral.com).

Real-time стратегия

Знаете, почему представителей течения Clone&Conquer сейчас навалилось, как дерьма на скотном дворе? Нет, мегахитовость жанра real-time стратегии — не более чем одна из причин. Вон, Heroes of M&M #2 — тоже ведь мегахит, однако пребывает он сейчас в единственном числе, и серьезных конкурентов для него нынче и с огнем не сыскать. Хотите объяснения? Оно элементарно: сваять крутую real-time стратегию проще, чем сделать нечто, подобное Heroes. Во-первых, по прорисовке юнитов Heroes гораздо сложнее, чем тот же Total Annihilation или Dark Reign (трехмерить и рендерить ныне научен каждый второй, а вот высококлассную анимацию рисовать...). Во-вторых, его идейно-сценарная концепция по своей масштабности и продуманности бьет любой сегодняшний real-time, включая жалкие

потуги типа Seven Kingdoms. Есть и другие в-третьих/пятых/десятых. Мы тут прикидывали, сколько ему можно ставить по нашей системе рейтингов. Получалось 9.8 (девятка из-за музыки — надоедает).

С RTS все обстоит значительно проще. Программировать его труда не составляет — за исключением возни с трехмерностью, коли таковая возня предполагается. Рисовать — и подавно. Сценарий (не путать с сюжетной предысторией; сценарий — промысливание всех игровых элементов и их взаимодействий) вообще подчас можно в одиночку за неделю на кухне за ящиком пива накаркать. Кто там в негодовании вопит, что я чрезмерно упрощаю?.. Правильно вопит. Чрезмерно. Перечислю сложности.

Играющий люд часто возмущается с негодованиями в адрес недобросовестных разработчиков, которые снова соорудили тупой AI. Высказывается масса пожеланий и предложений, основная масса каковых может быть сочтена вполне дельными. Однако же странные и непонятно каким макаром мыслящие разработчики продолжают лепить тугодумные орды бронированных дебилов, бездумно пользующих под шквальный огонь обелисков, ловавшихся на элементарные подначки и неспособных даже на элементарный обход с тыла или с флангов. Да, периодически случаются исключения и даже прорывы. В K&N вражи юнитообразные выучились не нападать в одиночку на толпу колесно-гусеничной бронетехники, а сматываться домой за колесно-гусеничным подкреплением. В Dark Reign компьютер стал рассматривать вашу базу как шестиугольник, вычисляя, какая "сторона шес-

тиугольника" наименее защищена. В Total Annihilation вообще появились согласованные атаки различных воинских подразделений. Но только умнее AI от этого все же не стал. Изворотливее — да, предсказуемее — не в меньшей степени, чем в Dune 2. Так в чем же дело?

В системных требованиях. Вы думаете, так сложно запрограммировать AI на то, чтобы он шел в атаку на вашу базу не кратчайшим путем (на котором уже громоздятся дюжина лазерных башен и сорок пулеметчиков), а заходил с наиболее защищенной стороны? Причем делал это не в случайном порядке (когда один генератор случайных чисел знает, куда в следующий раз будет обращено острие атаки), а вполне осмысленно, трезво проанализировав ситуацию и уяснив, что со стороны того вон ущелья у вас из оборонных сооружений есть только забытый в общей толчее полудухлый минометчик? И рассматривал не одну только вашу базу в виде упрощающей геометрической фигуры, но и все прилегающие к ней территории? Совершенно верно — научить AI этому несложно. Дилетант, конечно, не справится, но матерый программист, знающий с кодированием AI, практически без проблем напишет все необходимые алгоритмы. И напишет еще с десяток алгоритмов. Чтобы ракетные башни шмаляли не по мчащейся мимо них бронемашинке (разумеется, при этом все снаряды рвутся позади нее), а с упреждением. Чтобы компьютер использовал преимущества командных действий. И еще куча всего.

Все это пишется — но системные требования при этом потянут эдак Pentium на двухсотый. Потому как, чтобы напасть на вашу базу с наименее обороняемой стороны, компьютер должен ежесекундно производить огромные вычислительные операции, перелопачивая координаты всех войск и построек на местности (в Dark Reign это достигнуто исключительно методом упрощения модели атакуемой базы). Потому как, чтобы стрелять бронемашинке с упреждением, надо по несколько раз за секунду вычислять траекторию ее движения, к тому же вводя в программу замедляющие все и вся векторные параметры. И так далее.

Системные требования real-time стратегии слагаются из обсчета AI и вывода графики, которые в сумме своей и загружают процессорное время. Конечно — я зверски упрощаю, но не вдаваться же мне сейчас в таинства программирования! — суть дела от моих упрощений не меняется. Баланс графики/AI при сохранении приемлемых системных требований и создании как можно более быстрого движка — первая гиперсложность, с которой вы столкнетесь, если решите браться за данный жанр.

А теперь присовокупите сюда, что в нынешних условиях необходим хотя бы трехмерный ландшафт, как в Dark Reign или Earth 2140, а лучше — полная трехмерность всего и вся, как в Total Annihilation. Следующее — отрисовка юнитов. Следующее — продумывание характеристик каждого юнита, тут сценаристу придется помучиться. И, собственно, на этом перечень основных "подводных камней" завершается. Но, разумеется, только основных. И не забудьте,

к чему я все это тут излагаю — на каждый подводный камень нужен, коли позволите так выразиться, свой подводный экскаватор, т.е. соответствующий программист или художник.

Квест, или вообще нечто приключенческое

Графика и сюжет. Таковы два троянских коня, которые в равной степени могут как вынести квест на вершины популярности, так и повергнуть его в пучины провальности.

Движок приобретает значение только в случае с трехмерным квестом (упростите элемент боевика в Tomb Raider и добавьте побольше болтательной интерактивности с местными персонажами — получите пример 3D квеста), однако про трехмерный движок можно почитать выше, в описании 3D action. Если же квест двумерный, то программирование его не представляет собою ничего необычного.

Придумывая сюжет, неплохо взять за основу какую-нибудь культовую книгу — это придаст игре известности и обеспечит богатую почву для создания интересных и психологически выверенных персонажей. Рекомендуются принять во внимание и тот многими обругиваемый факт, что квесты сейчас себя изжили. Необходимо чем-то заинтересовать игроков — стандартное "пойди туда-то, поговори с мудрецом и поверни рубильник на хвосте дракона" уже не проходит, только в редких случаях. Здесь надо либо предпринимать технологический рывок уровня Blade Runner (но в России у вас на это будет мало шансов), либо делать квест комедийным. За примером далеко ходить не надо — возьмите "Братья Пилоты". Культурная тема, куча юмора. Между прочим, номер 1 по продаваемости в октябре-ноябре прошедшего года. Игра отнюдь не идеальна — в ней всего 15 экранов и потыренные из разных старых игр головоломки, но ее успеху это ничуть не вредит (да и сам я, между нами говоря, причисляю себя к ее горячим поклонникам).

Касаемо же графики... Без комментариев — ежу все понятно. Красивая должна быть. И еще — двумерная устаревает, желательно нечто трехмерное. Можно — полностью трехмерное. Можно — на заранее отрендеренных бэкграундах, как в Dark Earth. Исключение — комиксово-мультяшная отрисовка плана Monkey Island.

RPG

Для начала надобно определиться, какого рода RPG ваше творческое чрево собирается ваять. И не кричите мне, что вы поклонник Diablo, он полукровка между изометрическим action и ролевым ответвлением под названием rogue. Хотите Диаблу? — отлично, перед вами встанут проблемы всякого разного освещения, AI монстров (которого, правду сказать, в Diablo нет по определению), сотворения графики и продумывания ролевой части; на сказанном про Diablo забудем и перейдем именно к ролевым проектам.

Ролевки делятся на три наиболее заметных семейства. Изометрия (Fallout), трехмерка (Battlespire, Betrayal in Antara), обычная двухмерка с видом сбоку либо сверху (Ultima VII). Идеальны первые два варианта, третий относится к разряду нежела-

тельных в силу своей устарелости и некоторой неудобности (это не догма, но почти). А выбирая между первыми двумя вариантами, исходите из возможностей собранной команды творцов программно-художественного ремесла.

Важнейшее деяние в создании ролевой игры — решение боевого движка, на английском наречии прозываемого battle engine. Вариации известны. Есть драки в режиме реального времени. Есть драки походовые. И третья форма — пофазовый режим, когда каждый персонаж действует в пределах отводимых ему на ход action points, — так сделано в Dark Sun, в эпопее Arcania, а также в стратегических X-COM и Jagged Alliance. Существует еще походово-пофазовый режим, когда играющий в режиме паузы выдает всем своим подопечным указания, которые затем выполняются в режиме реального времени согласно отведенному на каждого персонажа количеству action points (Darklands). Добавьте сюда также и то, что бои могут происходить либо на отдельном экране (как в Arcania), либо на общей карте (как в Fallout).

Впрочем, все жанровые метания обычно не представляют большой сложности, если у сценаристов хватает соображения сыграть в десяток ролевок прежде, чем хвататься за написание сценария (кстати, практика показывает, что соображения хватает далеко не всегда). Выбор используемой перспективы и battle engine определяется частично задумками сценария, частично — креативными возможностями команды.

Наиболее существенная козырная карта ролевого жанра, которую удается бить далеко не всем, уместается в двух коротких фразах: создание всей ролевой структуры и балансировка/тестирование. Прочтите любую серьезную статью про Ultima Online — если, конечно, нет возможности просто в нее поиграть. И затем попытайтесь вообразить себе, какой это адский труд — все

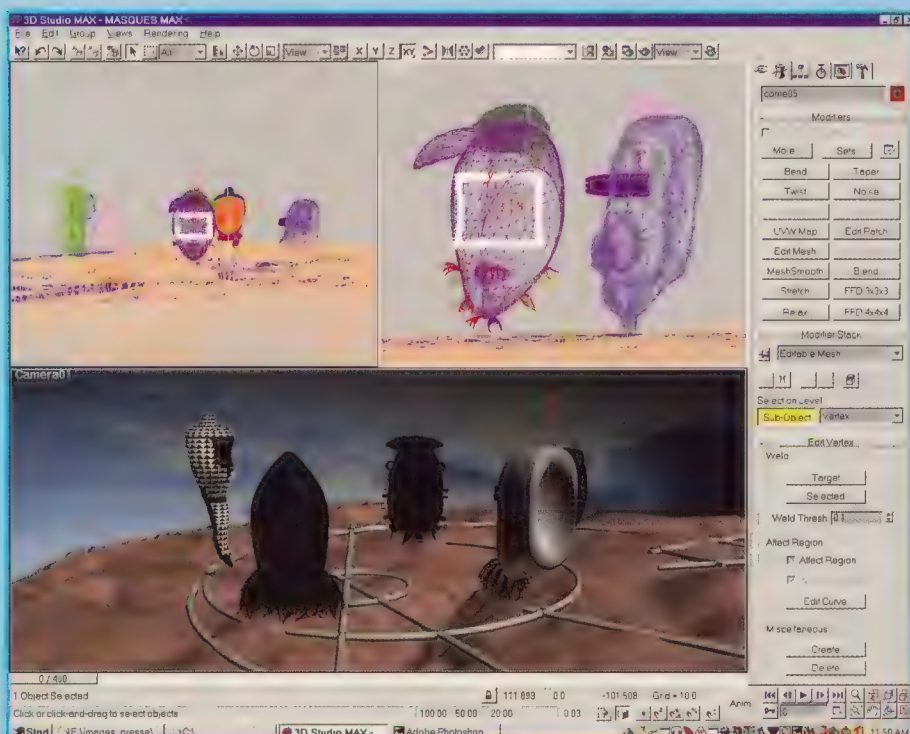
в ней продумать и все согласовать. Одно только тестирование может потянуть тысяч на 10 долларов в разработке, а то и поболее. Как частный случай неудачи — в Fallout разработчики с этой задачей не справились. Что, собственно, и стало побудительной причиной той критики, которую мы обрушили на их головы в статье (№8) и в интервью (№1(9)).

И совсем уж последнее, о чем надобно сказать в разговоре о RPG, так это выбор системы. Существует AD&D, правами на которую обладает компания TSR. Существует целая куча других систем. В том числе Robotech и Magic: The Gathering. Или GURPS, по которому изначально делался Fallout. Перед вами окажется дилемма выбора. И решится она, скорее всего, в пользу того, чтобы придумывать собственную ролевою систему. В противном случае придется тратить немалые деньги на приобретение лицензии, и трудностей тогда возникнет уйма — сто раз проклянешь себя за то, что во все эту круговерть ввязался.

Симуляторы

Здесь особо вдаваться в подробности я не стану. В целом, необходимо первым делом вычленив ту степень реализма, которую вы планируете достичь, и не забыть про играбельность — с каким-нибудь MS Flight Simulator вам все равно не тягаться. Возиться предстоит с движком и моделированием поверхности / окружающей среды, с реализмом (и чем его больше, тем оно проблематичнее). Немаловажно и то, чтобы определиться с используемой технологией — воксели, полигоны, или кто там еще является объектом ваших привязанностей.

Очень здорово будет воспроизвести в игре российскую технику. Даже в автосимуляторе — вон, в мире нет ралли на гигантских БЕЛАЗах по бездорожью, да и проходящие в Крылатском гонки на выживание вполне достойны обкомпьютеризирования. Очень выгодная автотема — Death Track,



Dreams to Reality - моделирование уровней в 3D Studio Max

который все еще так и не получил настоящего преемника. В России уже был подобный проект — "Дорожные войны". Но только... хмм... лучше бы его не было, — слабая графика, нулевой реализм, дистрофическая играбельность.

Все прочие жанры и жанровые сочленения я сейчас прилюдно обмозговывать не стану, и по двум причинам. Во-первых, сказанного и так более чем достаточно, чтобы сделать выводы самому, будь то логическая аркада типа обожаемого у нас в редакции Gubble или изометрический action плана Crusader. А во-вторых, у меня складывается подспудное убеждение, что тот читатель, который рассчитывал прочесть легкий и ненавязчивый опус о "том, как по-быстренькому склеить класснейшую игрушку собственными руками на домашнем компе", уже начинает зевать, недоумевая, к чему влезать в такие тонкости.

Что ж, желаю обзавестись. А вместе с теми, кого зевота пока что не одолела, мы плавно перетекаем от жанрового самоопределения (удалось самоопределились? — ясен перец, что не удалось, мы еще только подходим к самому такому кошмару всех времен и игровых достоинств!) к принципам формирования команды.

Формирование команды

"Скажите мне, Киса, как художник художнику: вы рисовать умеете?"

Ильф & Петров
"Двенадцать стульев"

Произведенный выше разбор наиболее значимых жанров имел себе целью, помимо всего прочего, подвести вас к мысли о том, что выбор темы будущей игры целиком и полностью зависит от состава собравшейся вокруг вас команды, и если программист автомашину в глаза не видел, то и программировать ее сверхреалистичное управление ему, видимо, не стоит. Теперь — о команде. Пройдемся по наиболее необходимым "профессиям". Но учителя, приводить какие-то там "тесты на выявление гениев" я не стану, потому как если таковые в природе и существуют (тесты, а также и гении), то я о них и слухом ни слыхивал. Квалификационная пригодность человека определяется методом просмотра того, на что он способен. Кому просматривать? Тому, кто в этом рубит. Если вы в трехмерной графике разбираетесь не лучше, чем приходской бабюшка в рок-музыке, то найдите того, кто в этом деле хоть что-то соображает.

Проблема, которую я намерен поднять далее, будет затрагивать не столько сложности плана "скажите мне как художник художнику", сколько, если можно так выразиться, выбор кистей для рисования. Когда нужен профи из 3D Studio, когда нужен фанат комиксов, когда — аниматорщик, когда — кто-либо еще? Годится ли трехмерщик для рисованного двумерного квеста?.. Вот и я так думаю. Поехали.

Программист-системщик

Необходим всегда и во всех случаях, так как именно им ваяется системная часть движка. От него зависит, с какой скоростью будет происходить вывод графики, с какими видеокартами игра будет позорно глючить,

да и какие возможности у движка будут вообще.

Для системщика первична платформа, под которую планируется написать игру. Альтернатив не mnoho: DOS, Windows 3.11, Windows 95. В отношении прочего — Windows 3.1 сейчас уже никому не нужен, а всякие там Unix и OS/2 я позволю себе вынести за рамки данной статьи как не слишком — то популярные.

DOS ныне планомерно вымирает, как древний ящер, и обитающих на нем игр по-прежнему все меньше и меньше. Оно и понятно — монополия всеми безумно любимого и коленопреклоненно обожаемого (кавычки проставите сами) Microsoft низвела его же созданный DOS до нулевой популярности, повсеместно насадив Win95. Вообще, надо сказать, под DOS программировать даже неудобно, потому как придется самому прописывать драйверы для всех существующих видеокарт, звуковых карт и так далее. Правда, есть пакеты драйверов, которые можно приобрести, однако начинающие разработчики, как правило, в совершеннейшей степени без понятия, в каком закутке глобуса таковые разыскивать. У DOS есть свои преимущества, но преимуществ этих весьма немного.

Конкретно под Windows 3.11 сейчас ничего не пишется — опять же, царит не он, а Win9x. Если все же писать под него — то работа пойдет с пакетами WinG и Win32s, которые ничем выдающимся по своим возможностям не являются.

Программируя для Win95, можно варганить движок под DirectX либо же напрямую под девяносто пятый. Не занывая в подробности технической документации Windows 95 и DirectX, рискну постулировать тот факт, что программировать именно под DirectX, а не напрямую, значительно удобнее. Собственно, DirectX и сделан для облегчения игрования в среде Win95. И для него есть довесок в лице DirectX SDK — полезные утилитки для написания игр под DirectX. И DirectX SDK, и сам DirectX бесплатны. Можно накаркать письмо в Microsoft и, если не произойдет ничего из ряда вон выходящего (например, апоплексический удар у Гейтса), то вскоре вы получите их доставкой на дом, в пакетике на компактнике. Нет, это не бабушкины сказки про белого бычка. Проверено.

Следующая по счету альтернатива для обсуждения — определение языка программирования. Про Basic забудьте как про кошмарный сон вашей болезной матушки. Паскаль — не годится ни для чего серьезного, так как он даже тормозной, плохо работает с графикой в режиме 32-bit, слабо совместим с Win95 и практически не поддерживает объектно-ориентированное программирование. Оптимально использовать язык C — он не единственный из пригодных (есть еще, например, ради, Delphi), но чаще всего применяемый. Да, и чуть не забыл: в чем бы вы не программировали, потом многие модули, в первую очередь всю графику, придется переписывать на Assembler — это значительно ускоряет быстроедействие.

Подводя черту, от программиста-системщика требуется знание выбранной операционной системы и умение под нее кодить

(кто до сих пор не въехал, "кодить" происходит от слова "код" и равноценно глаголу "программировать"). Причем системщику предстоит работать в тесной спайке с программистом-игровиком, подключая к создаваемой им основе движка мастеримые игровиком различные модули.

Программист-игровик

Вроде, есть некое официальное название вместо "программист-игровик", но вряд ли я сейчас его вспомню. Не суть важно. Задача игровика сводится к тому, чтобы прописать все процессы игровой части движка. Причем сразу оговорюсь, что если системщик в большинстве случаев требуется в количестве один штук / один проект, то игровиков может быть и двое, и трое, и вообще много. Зависит от сложности игровой концепции.

При сотворении игровой части движка я бы рекомендовал принимать во внимание следующие две вещи.

Во-первых, у движка должна быть открытая архитектура, позволяющая вам доработать или вовсе заменить какие-либо его модули. Возможно, потребуется что-то такое серьезно переделывать. Возможно, игра окажется успешным образом издана и вы надумаете паять продолжение — перепайка может затянуться, если для замены рельефа с 2D на 3D вам придется, условно говоря и изрядно утрируя, заново переписать искусственный интеллект.

Во-вторых, движок ни в чем не должен ограничивать ни художников, ни дизайнеров, и вообще никак не должен стеснять возможности для полновесного претворения задуманной игровой концепции в жизнь.

Программисты других направлений

Если речь идет о real-time стратегии, о 3D action или о любой другой игре, где от компьютера требуется умение мыслить, то требуется программист искусственного интеллекта, иначе говоря — AI. Причем в стратегиях его значение может оказаться едва ли не первостепенным по важности.

Отдельного человека может потребовать реализация трехмерного ландшафта. Например, как в Myth. Или как в Comanche 3.

Начинающие ваятели частенько забывают про даже муторную возню с интерфейсом. Ничего опасного сей зверь в себе не таит, однако времени отнимает выше крыши. Совсем элементарный интерфейс отрабатывается за неделю — зато при попытке удивить мир вскормленным на российской почве супернакрученным wargame'ом чехарда с прописыванием интерфейса может затянуться на 3-4 месяца. Если real-time стратегия — то в районе месяца. В сущности, включать в основной состав команды интерфейсника совершенно необязательно — его можно привлечь к работе на месяц-другой, когда черед приспешет. Нередко случается и так, что интерфейс мастерится по ходу создания самой игры — а как следствие, им могут заниматься и системщик, и игровик, да и вообще всякий, на кого пал указующий перст проведенного в ваятельном коллективе голосования.

Далее отметим, что, в зависимости от жанра, возможны и другие программистские профессии, — определяется сие тем,

какие есть направления работ. Причем многие из этих направлений перечислены мною ранее в главе о жанровом самоопределении. И, конечно же, в проекте может быть задействовано по двое и больше людей по каждому направлению — зависит от объема работ и от того, в какие сроки надобно уложиться.

Художники

"Скажите мне, Киса...". Качественно (как искать) зависит от игровой концепции, количественно (сколько человек) определяется, как и в программировании, тем, сколько и в какие сроки надо рисовать/моделировать. Вряд ли здесь надо что-либо пояснять и конкретизировать. Однако есть некий хитрый моментец, который многие выпускают из поля зрения.

Софтверное пиратство можно расценивать как угодно — и как тягчайшее преступление, и как наивысшее благо. Однако в случае с пользовательским пиратством мы всегда сталкиваемся с "преступлением без наказания": вас вряд ли потянут на скамью подсудимых, если вы проинсталлируете на свой одомашненный PC вполне работоспособную и отнюдь не легальную версию 3D Studio или еще кого. При создании игры ситуация кардинально меняется — если только, конечно, вы собираетесь печатать ее через нормальные издающие компании, а не через пиратов (кстати, через пиратов тоже можно, но больше шуток зеленых вы при этом точно не заработаете).

Весь используемый софт необходимо лицензировать. Иначе говоря — закупать. И стоит он совсем даже не дешево. Например, цена коробки с 3D Studio (тем паче — с 3D Studio Max) исчисляется в трехзначных цифрах. Нет, не в рублево-копеечном эквиваленте, не надеетесь.

И здесь вступают в действие всякоразные нюансы и уловки. Начать с того, что, как известно, в России немалая часть всей трехмерной графики рисуется вовсе даже не в 3D Studio и не в 3D Max, а в Paintbrush. Да, в том самом, который в стандартный пакет Windows 95 входит. Как так?? А художники у нас гениальные. Они, коли приспичит, и Age of Empires в Paintbrush'e смалярыть могут. Ведь что собою представляет анимация юнита? Совершенно верно — набор сменяющихся друг друга плоских спрайтов, каждый из которых запечатлевает юнита в какой-либо фазе движения. Ну так что нам стоит, в сущности, отрисовать отдельно каждую фазу методом попиксельного мазания кисточкой по чистому листу экрана простейшего графического редактора? И с позиций закона придираться будет практически не к чему.

В действительности, конечно же, для Age of Empires и для многих других real-time стратегий модель каждого юнита создается в трехмерном пакете на манер 3D Studio, обтягивается текстурой и затем запечатлевается в различных фазах движения, которые затем с минимальными затратами трудозатрат перегоняются в формат плоских спрайтов. И если у издателя наличествуют финансы и совесть, то он выделит вам денюжку под трехмерный пакет. Если отсутствует первый либо второй критерий, то... Что ж, в таком случае Paintbrush — rulezz

forever! :-)))

Не станем сейчас вдаваться в перечисление существующих графических пакетов — всякий художник и без моих разглашований прекрасно осведомлен, чем ему пользоваться (если же не осведомлен — то можете обратиться к нему с вопросом из эпиграфа данной главы). В некоторых случаях потребуется лицензирование графических пакетов, в некоторых случаях — окажется... необязательным. И уж тем более только богатая контора может позволить себе закупать по столько же версий каждого пакета, сколько в проекте задействовано художников. Обычно покупается один, скажем, предназначенный для 2D дел Animator Pro, в котором затем рисуется двумерная графика как бы всех проектов, которые ведет данный издатель.

Собирая команду и закладывая первые карандашные эскизы в фундамент будущего виртуально-графического шедевра, вам не надо ломать себе голову над вопросами того, где и за какие деньги приобрести тот или иной пакет (графический или любой другой). Скорее всего, вы просто не найдете столько денег, да и не актуально это в нашем насквозь пиратском государстве (и призывать вас покупать лицензионный софт я не стану — даже будь я антипиратом, все равно это было бы без толку). Принять во внимание надобно только одно: в дальнейшем придется тем или иным образом лицензироваться. И если ваш проект замысливается как дешевый и не рассчитанный на большой тираж, то и не стоит демонстрировать в нем знание вами всех существующих графических технологий. Потом стоимость необходимого софта перекроет ожидаемые прибыли с продаж игры.

Почему я поднял данный вопрос именно в разговоре о художниках? Софтверные капиталовложения обычно идут первым делом в программные и графические пакеты. В первом случае лучше не переэкономить, да и без толку это по большому счету — скомпилированная на Visual C++ 5.0 программа под сваянную на Basic ну никак не закосит! Зато с графикой возможны и вариации, и уловки. Картинка в формате .bmp — она и в Африке .bmp, хоть ты ее через лупу всех уголовных кодексов мира рассматривай.

Музыкант и звуковик

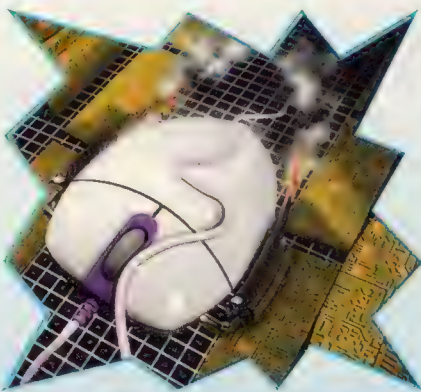
При определении формата для музыкального оформления грядущей игры наиболее часто используются следующие три стандарта: MIDI, CD Audio и WAV / Compressed WAV. У них есть свои преимущества и недостатки — потрудитесь выяснить, прежде чем изображать из себя великих музыкотворителей.

Записывать музыку можно двумя путями: на студии или с помощью всякого рода музыкальных программ (иными словами — создавать бессмертные сочинения сразу на компьютере). Во втором случае все понятно, для первого же произведу некоторые уточнения.

Студийная музыка подразумевает, что собирается тусовка деятелей с электрогитарами, синтезаторами и прочим музыкальным скарбом. Придумав и прорепетировав в домашних условиях (или на дешевой плат-

ной базе) все требующиеся композиции, тусовка либо забуривается на звукозаписывающую студию, либо умудряется подключить аудиотехнику к компьютеру через микшер. В первом случае стоимость пребывания на студии может вылиться в кругленькую сумму, достигающую тысячи баксов. Во втором случае потребуются микшер (стоимость варьируется примерно так от 50 до 500 долларов) и умение всю эту радость взаимоподключить.

Технические понятия худо-бедно разобраны — теперь можно возвратиться к проблемам командно-набирательного характера. Каковы требования к музыке? Таковы существуют всего два: музыка должна быть классной и не должна надоедать. Первое зависит от способностей музыкантов и их



Орудие производства, а также убийства соратников по разработке в Quake и Red Alert, когда выдается секунда—другая свободного времени

усердия, второе определяется их талантливостью и пониманием, в каком именно ключе надобно упомянутую музыку лабать.

Решая, кому доверить сотворение музыкальных экзорцизмов, исходите из того, что именно хотите получить. Автосимулятор? Сейчас в моде рок и гитарный металл (который, кстати, лучше всего писать в CD Audio и на студии). Стратегия? Рекомендую поглядеть, как это сделано в C&C. Квест? Возьмите за основу произведение Cryo, среди которых Lost Eden, Atlantis, Dragon Lore, Aliens и так далее. И вряд ли стоит пояснять, что если рок-музыкант еще способен записать нечто уровня Lost Eden, то вот привыкшие творить на синтезах ребята сыграть гитарный металл, как в NFS, — очень навряд ли.

Создание музыки можно доверить профессиональной группе, у которой есть имя на российской сцене. Обойдется, конечно, недешево (кажется, я уже устал называть сумму в 1000\$), зато будущая игра обеспечит себе лишнюю толику известности. Другой вариант — сгодится всякий, кто способен музицировать. Однако, ясен перец, "всякий" может понамузицировать так, что у слушателя уши отсохнут до переносицы. Проблема? Лично я здесь проблемы не вижу, причем даже в том случае, если слух у вас не лучше, чем у зимней вороны.

Во-первых, поглядите, сколько в записанной композиции одновременно звучащих инструментов и как они согласуются. Если наличествует только пианино, разглашующее под переливчатую барабан-

ную дробь в сопровождении невольного нака-
тывающего воя свирели, то можете начи-
нать поиск музыканта сначала. Во-вторых,
посчитайте, на скольких аккордах идут за-
главные мелодии композиции. Вариант "два
прихлопа, три притопа, обо мне узнает скоро
вся Европа" тоже не проходит — музыка
должна быть богатой и многоплановой, ина-
че слушатель вскоре ошалевает от ее однооб-
разности и вырубает колонки. В-третьих,
проследите, чтобы частота смены мелодий
в композиции соответствовала динамике
игры. Если по экрану едва тащится мечник,
из последнего терпения отыскивающий
спрятавшегося в черт знает какую канали-
зацию монстра, то многочисленные веселые
заливчатые мелодии трезвонного характера
вскоре введут его (игрока, а не мечника)
в состояние белого каления. Музыка должна
быть приятной — но она не должна домини-
ровать над игровым процессом (положи-
тельные примеры — Jagged Alliance
и Descent). Вот в автосимуляторе или арка-
де, где динамика находится на высочайшем
уровне, музыка вполне может быть само-
ценным произведением, которое классно
послушать отдельно от игры за бутылкой
пива в теплой дружеской компании. Но в по-
ходовой стратегии подобная музыка, веро-
ятнее всего, убьет играбельность наповал.

Композитор и звукооператор — не одно
и то же. Первый музыку творит, второй ее
записывает и цифрует. В игроделанье эти
две профессии может взять на себя один
человек (или группа), но от этого они не пе-
рестанут быть различными профессиями.
От первой профессии требуется музыкаль-
ное дарование соответственно избранной
игровой концепции, от второй профессии
требуются знания согласно принятому за
основу формату записи музыки. С музыкой,
полагаю, все.

Теперь о звуке. До недавнего времени
звуковые эффекты и даже речь оцифровы-
вались в формат WAV, причем в 8-bit,
mono, 11 KHz, в последние временные пери-
оды вошло в применение 8/16, mono,
22KHz. Но как яйцо предшествует курице
(хмм... плохое сравнение, ну да ладно), так
оцифровке предшествует запись эффек-
тов — либо на магнитную пленку с последу-
ющей перегонкой на PC, либо сразу на PC
через всякоразную чувствительную звуко-
уловительную технику плана среднедеше-
вого микрофона; кстати, микрофон нужен
направленный. И я могу долго расписывать
достоинства разных микрофонов и прила-
гающихся к ним средств звукоизвлечения.
Но могу поступить гораздо проще, сказав,
что речь лучше записывать на студии (дома

через микрофон — потеряете в качестве),
а все звуковые эффекты надо брать из биб-
лиотек шумов.

В отношении последних можно в по-
дробности и не вдаваться. Существуют
платные библиотеки на компактках, но стоят
они недешево и в России если где и прода-
ются, тот я об этом в известность не постав-
лен (но серьезный издатель обычно в состо-
янии заказать их за рубежом). И есть free-
ware, которые в изобилии валяются на Ин-
тернет — найти легко, если уметь искать.

Таким образом, совсем даже необяза-
тельно затаскивать к себе в квартиру орду
девочек и мальчиков, заставляя их стучать
палками по полу и потом выдавать получив-
шуюся канонаду за артиллерийскую, а про-
тестующие вопли взбурдаженных сосе-
дей — за крики подступающего неприятеля.
Более того, звуковик (он же звукооператор
и он же звукорежиссер) вам особо-то и не
нужен — на безденежье вполне можно и са-
мому повозиться со взятыми из шумовых
библиотек эффектами. Соответствующие
программы в продаже имеются, и притом
в изобилии. Кстати, повозиться придется
почти наверняка — хотя бы для того, чтобы,
скажем, все выстрелы звучали в одной то-
нальности, и звук гаубицы не был в четыре
раза звонче, чем выстрел из табельного пи-
столета.

Ролики

Всегда были и останутся отдельной ста-
тей расходов, способной оттянуть на себя
подчас не меньше денег, чем суммарная
зарплата всей основной команды. Обычно
для роликов нанимают не задействованных
в игровой части проекта художников. Не ре-
комендуется начинать возиться с роликами
прежде, чем издатель скажет свое веское
"да" — потому как слишком уж это дорогое
удовольствие, и не каждый издатель на него
попыстится. Точнее сказать, ролики нужны
всегда, но они могут являть собою как смену
статичных картинок с сюжетными подписа-
ми, так и техническое суперчудо наподобие
Blade Runner.

Ролики делятся на видео и графические.
Использование видео является великолеп-
ным способом для удешевления — снять ки-
но всегда дешевле, чем на моделировать уй-
му красивой трехмерной анимации. Если,
конечно, вы не собираетесь сотворить нечто
по типу Wing Commander с участием Джи-
гарханяна, Петросяна и Кикабидзе — тогда
ваша игра вовек не окупится, а издатель ра-
зорится еще на стадии разработки.

Для съемки видео необходимы профес-
сиональные режиссер и оператор (неред-
ко — в одном лице), у которых за плечами
уже есть хоть какие-то киноработы. Акте-
рами можно сделать кого угодно — друзей с улицы в роли солдат
народного ополчения, институтско-
го профессора математики в роли
магистра черной магии, грузчика из
местного магазина в роли предво-
дителя троллей и буфетчицу Маню
на роль похищенной драконами
прекрасной царевны-лягушки. Да-
лее, потребуются затраты на при-
обретение грима, на покупку или
пошив соответствующих одеяний,
на обставление мамминой спальни

инопланетной мебелью. Снимать лучше
всего на Betacam или SVHS — если оператор
не знает, что сие есть такое, гоните его
в шею. Затраты на видеоролики, если обо-
диться подручными средствами и не особо
тратиться, уместятся в 500–1500\$. Полу-
чится дешево и сердито.

Впрочем, не считите, что я призываю
вас следовать священному для России
принципу "дешево и сердито" — просто
в России чаще всего именно этот принцип
оказывается главенствующим. На бездене-
жье, как известно, всякая сторублевка сто-
бачковой купюрой норовит прикинуться.
А если серьезно — то посмотрите кинокар-
тины такого эстетского режиссера, как Гри-
нуэй. Они крайне эффектны — но сняты при
этом они за мизерные финансовые средст-
ва.

* * *

Наиболее заметные и важные профес-
сии с грехом пополам разобраны — настал
черед суммировать все сказанное. Однако,
учитывая мамонтоподобные размеры главы
сей, я позволю себе самовольство вынести
подведение итогов в главу следующую. Ис-
ключительно для того, чтобы у вас в мозгах
одно с другим не перемешивалось. А заод-
но, дабы не делать грядущую главу совсем
уже куцехвостой, добавлю туда разделчик,
связанный с системой отношений внутри
команды.

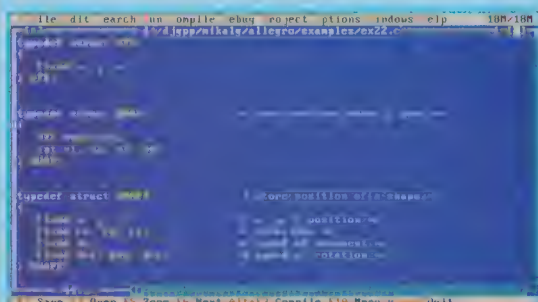
Команда: принципы организации

*"С нас достаточно и того,
что человек, что бы он ни делал, почти
никогда не знает, что именно он делает,
во всяком случае,
не знает до конца."*

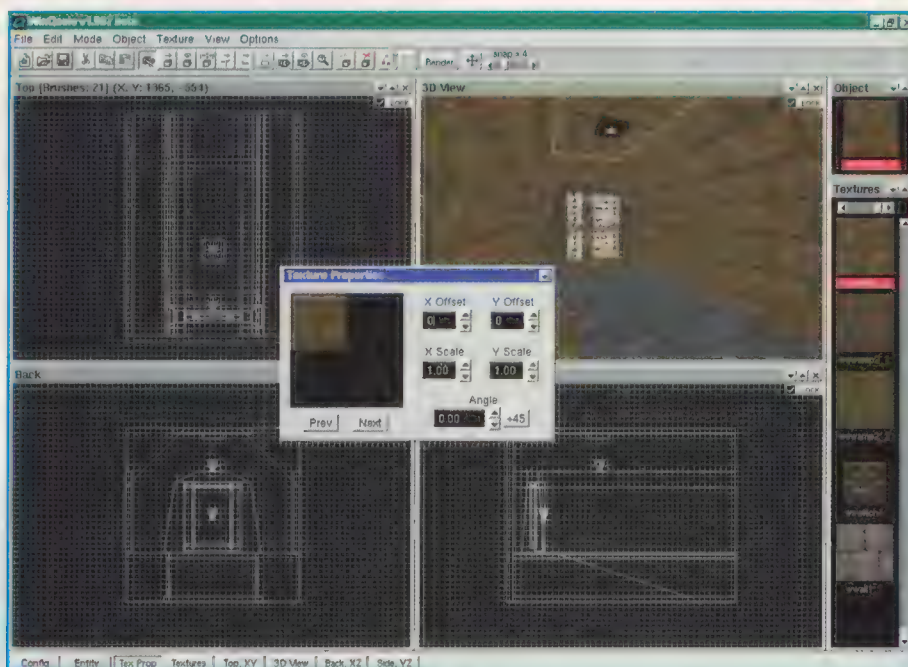
Станислав Лем
"Сумма технологий"

Команда должна включать в себя толь-
ко тех, кто необходим на протяжении всего
процесса разработки игрового проекта.
Практически всегда таковыми являются
программист-системщик, програм-
мист-игровик и основные художники. Далее
начинаются вариации. Скажем, за real-time
стратегию даже и браться не стоит без
сильного AI программера. В 3D action ог-
ромная доля работы выпадет на долю ху-
дожников по монстрам и текстурам, на долю
дизайнеров уровней.

Всякий, кто нужен не более чем в тече-
ние одного-трех месяцев, относится к раз-
ряду "вспомогательных" работников, како-
вых надобно привлекать не раньше, чем
приспееет нужда в их участии. Объясняется
эта система тем, что если человек работает
в команде, то он должен получать какие-то
деньги за свою труд. До того момента, как
вы найдете своего издателя, народу пред-
стоит пахать на ниве чистого энтузиазма.
После нахождения издателя в большинстве
случаев появится нечто наподобие поме-
сячной оплаты труда, иначе говоря — зар-
платы. И, продолжая мысль, до окончания
демо лишние люди вам не нужны, потому
как им попросту будет нечем заняться (AI
в демо вообще не обязателен, текстуры
временю можно из Deathmatch Maker по-



Интерфейс DJGPP - вероятно, лучший компилятор под
DOS для языка C++. Отличительная черта - freeware



Гооле - редактор для построения уровней под Quake

натаскать, вместо музыки врубить найденный у товарища оцифрованный вариант бессловесной песенки из шпионского боевика "Семнадцать мгновений весны", а звуки согдятся те, которые в Rise of the Triad в открытом формате валяются). Иначе после написания демо ребром встанет вопрос: зачем платить программисту интерфейса, которому ближайшие четыре месяца нет другого занятия, кроме как баклуши пить и потолки оплевывать.

Основной состав. Вспомогательный состав. Есть и третья категория: разовые работники, которые привлекаются для выполнения некой специализированной и единовременной работы. Например, режиссер видеороликов. Или истекающая чистосердечными пожеланиями и бесплатными советами орава платных бета-тестировщиков.

И к совершенно отдельной категории относится лидер команды (каковым мы условно обозначили вас в самом начале статьи), в задачи которому вменяется не только набор команды, но и организация ее трудового графика, определение направления ваяния, принятие конечной игровой концепции, предстоящее общение с издателем и всякое прочее подобное. Без толкового лидера ничего сделать не удастся — дальше придумывания названия для будущей игры дело не пойдет. Кстати, верный признак: если какой-либо проект начинается с измысливания названия, значит, дело швах, можно сразу переключать свое внимание на более реалистичные начинания.

Основной состав команды — тусовка трудоголиков, достигших взаимопонимания на почве общего игровательного интереса. Тусовка, посвящающая свободное время битвам в Дюка и Квейку, сталкивающая орков с людьми в Warcraft и периодически вламывающаяся на battle.net с целью произведения там массовых ушоотрезательств. Однако когда дело доходит до важных решений, в ней должен обнаруживаться лидер, за которым остается решающее слово.

Не слово тирана — всякого тирана пошлют куда подальше без лишних разговоров, а слово конечного законодательного органа, который в итоге выражает и узаконивает сложившееся по какому-либо поводу мнение команды. Иными словами, нужна демократия, состоящая из вечно галдящего парламента и твердой президентской власти. Анархические принципы голосования большинством возможны, но тогда вы часто будете сталкиваться с ситуациями, которые идеально описаны у Крылова в басне "Лебедь, рак и щука". Причем каждый из участников команды станет при этом раком и щучкой одновременно ("рак" — именно в том значении, в каком вы его превратно поняли), а игровой проект превратится во все еще прекрасного, но уже полужадушенного лебедя. После чего можете заказывать венки на гроб казавшегося таким классным начинания и разбегаться по домам. Эпиграф к данной главе глазками пробежали? Так вот, один человек, который с трудом понимает, чего делает, все же лучше, чем группа людей, которые тоже ничего толком не понимают, но не понимают по-разному. Продолжаем.

И, продолжая, обращаемся к давно обсуждаемой, но так и не рассмотренной пока еще теме генерирования заинтересованности гипотетического издателя в той незнамо как спянной программно-графической разработке, которую в простонародье обычно охарактеризовывают не иначе как демо-версию.

Демо-версия, или Ловля на живца

*"Брось свои иносказанья
И гипотезы пустые!*

*На проклятые вопросы
Дай ответы нам прямые"*

Генрих Гейне

Процесс демкования может занять сколь угодно много времени — счастливый

период, когда вы не ограничены ни в сроках, потому как их никто не ставил, ни в финансах, потому как таковых все равно практически нет. Главное — не перезатянуть. Игровой прогресс не стоит на месте, и каждый месяц ваш гениальный движок все в большей степени устаревает. Но нельзя и отправляться обивать пороги издательских компаний с демкой-недоделкой-полудоделкой. Судьба предоставит вам только один шанс, и во второй раз с вами, вероятнее всего, попросту не станут разговаривать, как бы вы затем свою демку не наворачнули. Если вас однажды отправят восвояси с doom'оподобным движком, то потом не пустят на порог и с quake'овским.

Где водятся издатели и как их обнаружить? Частенько возникает данная трудность, хотя трудностью она в действительности ни на грош не является. Полистайте игровые журналы на предмет отыскания российских игр и поглядите, кто у них значится в издателях. Дальше зайдите в любой лицензионный магазин, возьмите "на посмотреть" коробки с играми требуемого издателя и прочтите телефон технической поддержки или чего там окажется из дозволятельного (а может, оно и еще легче будет, коли телефон в журнальной рекламе отыщется). Потом звоните по вызванному телефону и выясните, как связаться с отделом игровых разработок. Еще один способ — заскочить на компьютерную выставку типа "Аниграфа" и там обогатиться визитками присутствующих представителей игровых издательств.

Выявление издательских координат — дело ерундовое. Что же касаемо нахождения именно вашего издателя, то здесь я позволю себе применить сравнение с ловлей на живца. Точнее, на трех живцов.

Первый из живцов, понятно, и есть демо-версия. Во-первых, она должна быть играбельной, чтоб можно было и мышкой потыкать, и тигреночком по периметру экрана пробежаться, и танчиком по церквушке пострелять, и автомашинкой по из последних сил затектурированному куску трассы промчаться. Во-вторых, демка должна красиво выглядеть. Неважно, что тигренок нелепо подпрыгивает на каждом втором шаге, зато каков бэкграунд! Неважно, что церквушка горит синим пламенем, но разрушаться не желает, потому как у нее фаза разрушения не нарисована, — зато у нее все дощечки как круто начертаны, а снаряд из дула танка почти как всамделишный вылетает! Неважно, что у машинки скорость сразу перескакивает с 20 на 60 км/ч, зато как классно исполнена приборная панель! Все недоработки и недоделки потом могут быть доработаны и доделаны — всякому понятно, что пришли вы совсем даже не с готовой игрой. Однако демка должна в полной мере демонстрировать: а) ваш неизмеримо великий ваятельный потенциал, б) планирующееся в будущем потрясающее великолепие. В real-time стратегии лучше не крутой AI встроить, а пару развесистых кактусов посреди карты воткнуть. Пусть цветут на радость будущему издателю.

Что лучше, сразу приходить с почти готовой версией или с демкой? Вообще, единственного ответа здесь нет, зависит от из-

дателя. Девяностопроцентно законченные проекты всегда воспринимаются с гораздо большим благоволением, чем едва оперившиеся демко-версии. Но, с другой стороны, с законченной версией можно здорово проколотся — например, если издатель потребует перерисовать все бэкграунды в сто-экранном двумерном квесте.

Второй из живцов — сопроводительные документы. Нет, не те, которые "усы, лапы и хвост". Во-первых, напишите сюжет. При чем — минимум в десять раз меньше, чем размер этой моей статьи, т.к. длинные литературные изыски никто читать не станет. Но даже и при малом объеме для написания сюжета желателен привлечь кого-то, у кого в школе по литературе и русскому было не меньше пятерки. Во-вторых, вкратце опишите основную массу планируемых игровых возможностей. При этом наиболее сокровенные идеи лучше не пишите и в чрезмерные подробности не вдавайтесь — не исключено, что издатель с вами дел иметь не станет, зато ваши идеи подхватит и применит в другом своем проекте, который уже близок к завершению, и после этого ваш проект автоматически станет устаревшим по идеям. Тут главное — заинтересовать, но раскрывать все козыри обязательным не является. И, кстати, здесь вы можете прописать некие фишки, которых даже и не планируете реализовывать. Однако увлекаться не стоит — с вас их потом могут начать требовать, и придется рисовать подругу для тигренка, восемнадцать фаз разрушения цервушки и мастерить для автомашинки обещанные крылья с реактивным двигателем а-ля автозавр Бэтмана из одноименной кинопопеи.

В-третьих, сделайте смету. Будет плохо, если проконсультируетесь у экономиста, по каким правилам ее составлять. Понятно, что соответствия сметы всем формулярам никто от вас ни в жизнь не потребует — но смета должна быть четко структури-

рована и содержать все пункты денежных затрат от настоящего момента и до момента сдачи готовой игры. Можно ли идти к издателю без сметы? Да пожалуйста, кто вас держит-то! Только учтите, что хорошо составленная смета повысит ваши шансы на успех — издатель почувствует, откуда взялась та сумма, которую вы вознамерились разорить его кошелек.

И в-четвертых, очень пригодится календарный план работ. Для издающей компании архиважно, в какие сроки ваша игра увидит свет и как долго ее разработка продлится. Самое удачное — расписать план работ помесечно и указать, в какой месяц какую денежную сумму вы собираетесь с издателя стряпать. Безусловная истина — еще ни одно сражение не проходило по тому плану, который был выработан в штабе. Голову дам на отсечение — если разработка запланирована больше, чем на два месяца, то сроки вы завалите и почти наверняка из денежных лимитов вылетите. Отправит ли вас издатель после этого куда подальше? Нет, если только не выяснится, что вместо четырех месяцев надо двенадцать, а вместо запрошенных десяти тыс. \$ — сто тыс. \$. Если же ваши превышения окажутся приемлемого характера, то... Слышали о таком принципе, как "коготок увяз — всей птичке пропасть"? Как только издатель вложит в ваш проект ощутимые для него суммы, он уже никуда не денется и будет доводить проект до конца. Причем коней, как известно, на переправе не меняют, и заменить ведущую разработку команду практически нереально. Художника — еще можно, программиста — ни в жизнь, другой в его кодах будет не меньше месяца разгребаться, если вообще разгребется. Но, с другой стороны, если команда проявит себя в ходе разработки как сборище динамиков и разгильдяев, то с ней уже потом не станет иметь дел ни одна уважающая себя издающая компания. И, все с той же другой стороны, во многих

компаниях вы составляете и подписываете некий технический план и некие договоры, где обязуетесь сделать игру таким-то образом, в такие-то сроки и в такие-то суммы, и при этом несете ответственность за любое его нарушение. Впрочем, все это не меняет ситуации кардинально, так как при разработке вы — первичны, а издатель — вторичен. Издатель все равно не может толком на вас накинуться, потому как этим он станет подпиливать тот сук, на который взгромоздился. Пришлилит он вас к стенке — не будет игры — не вернутся уже вложенные деньги. Такова ситуация. Только, pls, не воспринимайте это как руководство к обдуриванию издательских компаний — в случае принятия игры под финансирование вам с издателем предстоит тесное сотрудничество, а не вражда на почве взаимного обдуривания.

Я назвал двух живцов. Третий и последний — коммуникабельность и общительность того человека, который, аккуратно сложив в дипломат золотой компакт с демкой и отпечатанные на лазерном принтере красиво оформленные сюжеты да сметы, потащится по издающим конторам... Поставьте себя на место ответственного за игровые разработки в специализирующейся на данном поприще компании. Представьте себе, что каждую неделю к вам ломаются по две-три команды, каждая — со своим игровым начинанием (а именно так дело и обстоит), и девять десятых всего притаскиваемого относится к категории отстоя последней степени тухлости. Представьте и то, что забот у вас невпроворот, времени свободного почти не остается, и просматривать каждый приносимый проект большого рвения не возникает. И вот к вам приходят двое. Один — с одним проектом, другой — с другим проектом. Первый опрятно одет, уверенно себя держит, спокойно разговаривает (а если не упущен из внимания второй из живцов, то при нем еще и призванные заинтересовать и убедить в серьезности намерений распечатки, которые можно прочесть, ничего не устанавливая и вообще к компьютеру не приближаясь). Второй оснащен лохматой нечесанной гривой, зыркает на всех присутствующих недобрый взором и предпочитает отмачиваться на каждом втором вопросе, угрюмо хлюпая себе под незнавший радости общения с платком нос. А теперь — как вы полагаете, чью демко-версию наш с вами ответственный по игровым разработкам решит запустить, а чью даже и смотреть не станет?..

В целом, все три живца призваны убедить издателя, что он не прогадает, взявшись за ваш проект. Ему нужен разумный максимум информации, изложенной сжато (распечатки) и наглядно (демо), и притом нормальным человеческим языком (коммуникабельность). Как метко выразился некто Гейне, вам предстоит безо всяких "иносказаний" и перечисления множественных "гипотез" о множественных игровых возможностях, которые появятся в туманном "многопозже", дать "прямой ответ" на единственный беспокоящий издателя вопрос: станет ли ваша игра прибыльной и сможете ли вы довести работу над ней до победного конца. Если в вас поверят — то вас ждет этап договоров и выяснения взаимных обязательств.



■ Dreams to Reality - моделирование урней в 3D Studio Max

Причем многие про этот этап забывают или не расценивают его в серьезную. Засеките время на часах. Я объявляю минуту молчания по тем деньгам и прочим жизненным благам, которые были упущены ими из-за собственной пагубной пофигистичности в данных вопросах.

Когда надоест молчать — переходите к следующей, практически уже заключительной главе сего эпического эпоса по игроделанию. Речь пойдет о правовых вопросах (кратко) и о том, чего разработчик может спрашивать у издателя (развернуто).

Договоренности и взаимобязанности

*"Вещественные знаки
невещественных отношений"*
выражение из "Обыкновенной истории" И.А. Гончарова

Парадоксально, но добрая половина издательских компаний совершенно неспособна составить договор, который будет идеально правлен с правовых позиций. Еще более парадоксально, что договор не очень-то и нужен. В российской игровой индустрии все строится на выгодах участвующих сторон (т.е. разработчика и издателя). Если одной из сторон что-либо кровным образом невыгодно, то она этого и не сделает, либо же сделает так, что лучше бы и не делала. Допустим, в техническом плане прописано, что на полях real-time стратегии должны быть не только танки, но и конница. Однако, коли команда разработчиков с детства питает врожденное отвращение к лубым парно и непарнокопытным, то кони будут не скакать, а ездить на роликовых шарнирах, шерсть у них будет выкрашена в защитные цвета, а восседать на них будут бабзучки, гуляющие теми же снарядами, что имеющаяся у противника самоходная ракетная установка. С другой стороны, если издатель не захочет выплачивать вам оговоренные проценты с продаж игры начиная с трехтысячной копии, то он и не выплатит, мотивируя сие тем, что напечатано только 2999 копий (и во всех документах будет значиться, что наштамповано только три тысячи копий, а все прочие десять тысяч пройдут как нелегальный тираж).

И тем не менее, оговаривать необходимо как можно больше всего. Просто не надо уповать на договор как на святую святых — во многих случаях он не тянет ни на что большее, кроме как на формальность. Если достигнутое соглашение не вызывает протестов ни у разработчика, ни у издателя, то скорее всего оно будет выполнено.

В настоящий момент в России стоимость разработки игрового проекта варьируется где-то так от 15 до 150 тысяч долларов. В каждом конкретном случае сумма зависит от компании, к которой вы обратились, от сложности вашего проекта и от предполагаемой его доходности. Как пример: если вы, пойдя по стопам Westwood и Blizzard, нацелились на real-time, то запрашивать стоит 25–50 тысяч.

Причем эти 30–50 тысяч (или сколько их там будет) должны включать в себя все те суммы, которые полагаются на разработку.

Плюс, если удастся, вы можете выговорить себе получение остатка выбитой на игроделательный процесс суммы, если вам удастся достичь экономии (например, охваченный алчностью программист AI склепает интерфейс сам, и привлечь дополнительного программиста для этой работы не придется).

Стоимость разработки включает в себя, перво-наперво, аренду офисного помещения и закупку туда компьютеров (если, конечно, у вас офиса с компами в наличии не имеется). Офисом может служить обычная квартира с парой комнат. Компьютеры приобретаются только те, которые оправданы по разработке. По-настоящему мощные машины требуются обычно только для работы с трехмерным моделингом. Далее, с начала финансирования должны бы начать получать зарплату все те, кто задействован в проекте. Если вы начинающий, то больше 500–700 баксов на человека в месяц вам, скорее всего, выбить не удастся. Требуется также планировать зарплату всех тех, кого вы собираетесь привлекать потом для выполнения вспомогательных и разовых работ. Все прочее уже вытекает из производственных надобностей — софт, сканеры-ксероксы и прочее. Жратва за ваш счет. И не забудьте затариться раскладушками и одеялами — почти наверняка придется периодически оставаться в офисе на ночь. Вольная жизнь кончилась и вернется не раньше, чем игровой проект будет закончен. Правда, там уж, в случае его успешности, настанет черед для add-on, потом для второй части...

Кстати, о бабочках. В договоре (вот это уж точно в договоре!) надо оговорить себе права на разработку продолжений. Т.е. создание второй части вашего бесподобного творения имеет право осуществлять только вы. Если вы откажетесь — тогда правомочен кто-либо другой. И в этой связи мы в который уж раз возвращаемся к дилемме ушей, лап и хвоста. А именно: кто такие вы?

Название команды разработчиков надо регистрировать. Также как и название игрового проекта. И обращаться с этим я настоятельно рекомендую к юристу, пусть даже его помощь и встанет вам в миллион-другой старороссийских (ну туго я приспосабливаюсь к новым ценовым категориям!) рублей. Вариаций тут — туча, но стоящих — раз-два-и-обчелся. Подчас и того меньше. Тем более что придется еще и думать, у кого остаются права на название команды, если половина названной команды решит свалить.

Далее, с издателем стоит оговорить участие в прибылях от игры, коли таковые возникнут. Правда, не всякий издатель захочет их обговаривать вообще, ну да это уж частности, от конкретных обстоятельств зависящие. Перечисляю: 1) получение процента от прибыли с каждой проданной копии начиная с такого-то числа проданных копий, 2) получение некоторой доли при продаже прав на издание игры за пределами России, 3) организация платного сервера с вашей игрой на Интернет. И прочее.

На этом исчерпывается краткий перечень всего того бумаготворческого многообразия, оное отлично характеризуется выражением Гончарова, угнездившемся в эпиграфе сей главы. А вместе с тем и подходит к завершению моя статья. Больше рассуждать здесь не о чем, можно только воду лить да отвлеченно разглагольствовать либо же вдаваться в дебри конкретизации, которые,



■ С момента подписания вашей игры под финансирование — вы на часах. Выбиваться из сроков крайне нежелательно...

как мне кажется, находятся за пределами годящихся для журнала тем.

Вы нашли себе издателя и прошли через мытарства "вещественных знаков" — далее вам предстоит громадная масса усилий, требуемых для проведения разработки, для прохождения через тернии бета-тестирования, и так далее и тому подобное вплоть до изготовления финальной версии.

А потом, после выхода обожаемой вами потрясающей бесподобной шедеврально-уникальной супер-игры, возвращенной на самом поте ваших мыслей, ее заметят игровые журналы. И появятся в них хулильные рецензии, безбожно ваше детище опускающие. И будете вы обвинять поганых писак в непрофессионализме и предвзятости, и честить скудоумность журнальной братии, которая не прониклась всеми скрытыми в игре фишками, и требовать от журнала напечатать как минимум два различных мнения по игре (причем одно точно должно быть хвалебным, ведь как же иначе!), и ...

Тщу себя надеждой, что вам пригодится сварганенное мною скромное руководство по игроделанию.

**Искренне ваш,
Геймер**

Все мыслительные соображения
дискуссионного характера слать по адресу
gamer@softhome.net.

Ответная реакция гарантируется

В оформлении статьи использованы
фрагменты трехмерных композиций
художников Marco Iozzi, Mette Olsen, Emre
San, David Cukierman, Rob Evans; скрины из
игр Omikron и
Dreams to Reality

ВЯЛОТЕКУЩАЯ RTS



Поразительно, но до 1992 года никто особо не задумывался над тем, чтобы разделить стратегии на turn-based и real-time. Все просто играли в интересные игры и радовались тому, что они есть. Никто не сомневался, что для одной игрушки лучше подходит походный режим, для другой — реальное время. Каждому свое. Была Civilization, представить которую в real-time было невозможно. И уж подавно нелепо было предположить, что Railroad Tycoon или SimCity могут оказаться в походном режиме. Однако скоро этому непротивлению пришел конец.

История в разрезе собственных переживаний

В 1992 году Westwood Studios выпустила всего-навсего одну новую игру. Dune 2: The Building of a Dynasty. Но для своего времени то было величайшим явлением. В народе стали поговаривать о стратегиях в реальном времени, почему-то забыв о том, что они и раньше далеко не всегда были походными. Однако понять такую забывчивость можно. Dune 2 настолько сильно отличалась от всех остальных стратегических игр, что поневоле выделялась на их фоне. Нет, не в смысле, что затмила собой все остальное. Просто ничего похожего на Dune 2 до этого не существовало. Что и определило успех игры. Ведь что может быть лучше свежей оригинальной идеи?.. Естественно, все стали проходить Dune 2 раз за разом (благо противоборствующих сторон было аж три) и думать о том, как хорошо было бы, будь подобных игр побольше.

Через два года явился Warcraft. Все обрадовались и ему, и опять стали играть, хотя некоторые голоса уже тогда начали тихо роптать, что игра-то, мол, отличается от Dune 2 только сюжетом. И, собственно говоря, ничем иным. Что Warcraft не более чем перепев Dune 2 на новый лад, даже графика не лучше. А ведь времени прошло немало...

Но это было лишь легкое сожаление, все продолжали ждать. Ждать больше подобных игр. Прошел год. И вот, в 1995-м, один за другим появились Command&Conquer и Warcraft 2. И снова все были рады, и снова играли. Хотя становилось уже очевидно, что отличия того же Command&Conquer от Dune 2 далеко не столь очевидны, как предполагалось вначале. Да, чуть лучше стала графика. Да, море мультипликационных вставок, которые тогда, три года назад, были еще в диковинку. Но принципиальные отличия... Их не было. Однако на это тогда мало кто обратил внимание. Интерес к подобным играм достиг апогея, чтобы кто-то стал обращать внимание на то, что все остается по-прежнему. Ведь, согласитесь, даже если играть в одну и ту же игру всего раз в год, она вряд ли надоест. А ведь за все время и было-то всего три подобных Dune 2 игры. Так что, лиха беда начало. Так думалось многим. Считал так и я, пройдя каждую из них. Хотя C&C — уже только за одну из сторон...

Clone&Conquer forever?

А потом началось. Повалили дополнительные миссии. В отдельных коробках. За отдельную цену. И к C&C, и к Warcraft 2. Что само по себе уже можно считать достаточно беспрецедентным событием в истории стратегических игр. Нет, такое было и раньше. Но чтобы в подобных масштабах — никогда.

Отыграв в add-on'ы, все стали ждать киллеров. Нет, ждать — не совсем то слово. Началась настоящая киллеромания. Становилось понятно, что после грандиозного коммерческого успеха C&C и Warcraft 2 подобные игры должны повалить, как из рога изобилия. Но

все почему-то наивно полагали, что они будут лучше оригиналов, отказываясь признать, что главное в подобной ситуации для разработчиков состоит не в том, чтобы сделать качественнее, а в том, чтобы сделать быстрее. Сделать и выбросить на рынок свой клон раньше конкурентов. Ведь, на самом-то деле, огромное количество людей просто сгорало от желания играть в такие игры и готово было наброситься в беспамятство на что угодно. Лишь бы скорее!

Началась гонка. Разработчики наперебой нахваливали свои проекты, заранее убежденные в их способности похоронить все и вся, созданное до них. Поверивших было достаточно.

Однако киллера упорно не получалось. Разрекламированный WarWind на поверку оказался чрезмерно накрученным и малоиграбельным клоном с посредственной тормозной графикой. Ожидаемый K&ND с его "умным" AI на деле был очередной игрой, где победу в любой ситуации сулила тактика "танкового кулака". Однако игроки всех сортов и мастей поглощали эти игры одну за другой.

Особенно хотелось бы вспомнить в этом контексте феноменальный успех Red Alert, который Westwood выпустила через год после самого C&C. На старом движке. Фактически, со старым AI. Даже долгожданное SVGA, как оказалось, идет только под Windows 95 и все-го-навсего умельчает изображение объектов на экране в два раза. Фактически, Red Alert отличался от C&C еще меньше, чем последний от Dune 2. Даже не просто меньше — ничем. Та же игра. Разве что на безумно популярную тему "красной угрозы", которая мерещится большинству добропорядочных амери-

канцев чуть ли не из-за каждого угла. Успех Red Alert только подтвердил, что людям не нужно ничего нового. Они готовы играть и в то, что им подsunут. Причем с большим удовольствием.

Однако разработчики продолжали экспериментировать. В M.A.X. попробовали сочетать реальное время с походным режимом. В War Inc. — накрутить на банальный клон какую-то биржу и сомнительные научные исследования. В 7th Legion — ввести непонятные "карты событий". В Conquest Earth — придать игре оттенок UFO. В Jurassic War — разделить юниты несколькими параметрами, которые могут развиваться. В Gene Wars — воспроизвести иллюзию создания новых существ из ДНК убитых врагов. В Led Wars — ввести посевную, и только потом сбор урожая. В Dark Colony и Earth 2140 вообще решили, не мудрствуя лукаво, ничего нового не придумывать, но зато постарались сделать упор на Hi-Color графику и эффектные взрывы. Особенно "радует" Dark Reign, который только тем и интересен, что отличается открытой архитектурой, дающей играющему возможность "перепрограммировать" все и вся на новый лад.

Но все это шелуха. Ничего действительно оригинального все эти (да и многие другие) игры с собой не привнесли. Реальные же попытки дать "жанру" что-то действительно новое были предприняты в Seven Kingdoms, Age of Empires, а также в Total Annihilation.

Про Seven Kingdoms мы уже писали. Попытка оказалась неудачной. Сквозь навесные дипломатические отношения и торговлю отчетливо просматривался контур все того же Warcraft 2. И эта ненавистная уже основа убивает все то оригинальное, что есть в игре.

Age of Empires можно назвать наиболее интересной игрой среди всех прочих. Безусловно, именно ее правильно будет именовать удавшимся Warcraft-киллером, который просто пришел. Но, тем не менее, "Цивилизации в реальном времени" у разработчиков не получилось. Получился гибрид, пусть и достаточно удачный, но как и Seven Kingdoms — имеющий лицо со знакомыми чертами все того же Warcraft 2. Чертами, от которых уже давно подташ-нивает.

Что касается Total Annihilation, то этот первый трехмерный клон интересен разве что своей трехмерностью. Конечно, это дает некоторые новые стратегические особенности. Да, теперь колонна танков теперь уже не дает самый эффективный путь к победе. Однако все это есть лишь немного улучшенный C&C. Опять же ничего принципиально нового. Все то же.

Грустно...

Беда в том, что клоны одинаковы. Они могут как угодно отличаться друг от друга, но фактически все они — старая добрая Dune 2. За прошедшие шесть лет изменилась только графика. Но при этом такие игры сделались настолько популярны, что наши западные коллеги присвоили им свою собственную аббревиатуру "RTS" (Real-Time Strategy). Вы только вдумайтесь в это! Какие-то бездарные клоны, из года в год повторяющие друг друга, спокойно называются стратегиями в реальном времени. Как будто именно они и являются основой стратегического жанра. Но самое-то кошмарное и состоит в том, что это почти так.

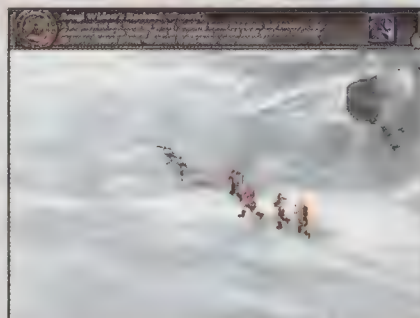
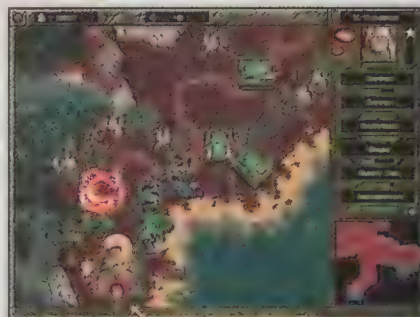
Посмотрите кругом. Настоящие стратегии в реальном времени можно пересчитать по пальцам. Как, впрочем, и походные. 90% стратегических игр сейчас — те самые клоны, о которых мы говорим. Но почему? Не потому ли, что люди сошли с ума, желая проигрывать фактически одну и ту же игру много много раз?..

И ведь ладно бы эту "игру" действительно можно было назвать стратегической. Но позвольте! Что стратегического вы находите в том, чтобы настроить заводов, наштамповать танков и лавиной пустить их на противника? Не кажется ли вам, что это скорее смахивает уже на action, а не на стратегическую игру? Максимум — на тактический action. Не более того.

Хотя... почему бы и нет? Если аркадную Diablo можно называть RPG, то почему бы не назвать тактический action стратегией? Действительно, почему? Ведь всех все устраивает... Устраивает, что игры мелькают на глазах. Устраивает, что за весь 1997 год не было сделано практически ни одной настоящей стоящей Стратегии в реальном времени. Разве что Myth, Gettysburg!... Однако первый стоит особняком в жанре и под понятие RTS в действительности не подпадает, а второй правильнее называть real-time wargame, каковым он и задумывался. Даже Dungeon Keeper, казавшийся поначалу необычным, оказался всего-навсего таким же клоном, как и все остальное.

И разве такая катастрофическая ситуация сейчас только среди real-time стратегий? Можно подумать, много сейчас хороших походных! И только ли вообще стратегий? Стоящих игр вообще появляется в последние несколько лет до обидного мало. Но это уже, должно быть, совсем другая история...

Петр Давыдов,
pdavydov@ilm.net



Тестирование колонок

В наше время трудно пожаловаться на отсутствие богатства выбора на прилавках магазинов. Безусловно, это само по себе неплохо. У нас есть право выбора и право купить то, что хочется, а не то, что есть. Но это рождает и проблемы. Стоя перед прилавком магазина, где разложены десятки моделей однотипного товара, но за разную цену, мы пытаемся оценить, действительно ли данная модель лучше аналогичной модели другого производителя на столько, на сколько она дороже? Правильно ли мы сделаем, если купим эту модель, а не дороже или дешевле? Иногда мы делаем правильный выбор и остаемся удовлетворенными покупкой. Иногда мы жалеем, что не доплатили несколько долларов и не взяли более дорогую модель. А иногда, заплатив кучу денег, остаемся разочарованы покупкой, так как ожидали получить за эти деньги большее. Как избежать этих ошибок, и купить именно то, что вы хотели, и желательно за те деньги, которые готовы были потратить? Конечно, готового ответа дать невозможно, но постараться сделать покупку оптимальной – можно. Простой вопрос: почему одежда или обувь, которую мы покупаем сами, как правило, нам нравится? Потому что перед покупкой мы их примеряем и нам практически сразу становится ясно, нравится нам эта вещь или не нравится, подходит или не подходит.

Но при покупке некоторых вещей выяснить это сразу практически не возможно. К примеру, трудно выяснить, подходит ли вам автомобиль, хороший он или плохой, крепкий или нет, удобный, безопасный? Это можно выяснить лишь поездив на нем, по крайней мере, несколько месяцев.

С активными (или как их еще называют "мультимедийными") колонками примерно такая же ситуация. Вряд ли даже в Москве вы найдете такой компьютерный магазин, где сможете, например, прослушать сразу полтора десятка колонок, да еще так, как вам хочется и поставить именно ту музыку, которая вам нужна. Именно поэтому различные издания и тестовые лаборатории проводят тестирования различного оборудования и знакомят читателей с их результатами. Вот и наш журнал решил протестировать некоторое количество колонок и попытаться дать рекомендации читателям на тот случай, если они решат купить себе "мультимедийные" колонки.

Подготовка к тестированию

Приступая к тестированию, мы решили ознакомиться с опытом отечественных и зарубежных коллег. Мы посетили несколько тестовых Internet-страничек и, просмотрев отечественные и зарубежные

компьютерные издания, увидели довольно интересную картину. Во-первых, ни один тестировщик не производил никаких замеров параметров (частотный диапазон, мощность, искажения и т.п.) усилителей и не давал характеристик динамиков, примененных в колонках. Везде приглашенное жюри оценивало качество звучания на слух, в основном по пятибалльной шкале, и давало общую оценку. Во-вторых, выявились некоторые различия в подходе отечественных и иностранных тестировщиков. Наши тестировщики страдают оценками типа "высокие частоты "зарезаны", средние искажены, а низких практически нет, но для таких колонок – звучат хорошо", или, наоборот, – "отлично звучат средние частоты, чистые "низы", высокие частоты слегка искажены, но для колонок такого размера звучат ниже среднего". Иностранцы придают большее значение внешнему виду и размерам колонок, удобству расположения органов управления и, главное, – цене. Поэтому колонки, получившие у них лучшие оценки за качество звучания, зачастую получают общую оценку значительно ниже, чем колонки, имеющие более низкую цену, но худшие звуковые характеристики. Вот и попробуй, выбери то, что тебе нужно, опираясь на эти оценки.



Колонки оборудованы 3" широкополосным динамиком с заявленной мощностью – 2 x 60W PMPO и RMS 2x6W. Диапазон воспроизводимых частот 100Hz–20 kHz, что похоже на правду. В комплект поставки входит набор крепежа колонок на монитор. Разъемов для подключения наушников и других входов и выходов нет.

Цена: \$38

Philips PCS120SA		общая оценка: 17.6	
КРИТЕРИЙ:			
ВНЕШНИЙ ВИД		4 2 4 2 4	3.2
УДОБСТВО ЭКСПЛУАТАЦИИ		3 4 4 2 3	3.2
КАЧЕСТВО ЗВУЧАНИЯ	ВЫСОКИЕ ЧАСТОТЫ	3 3 3 3 3	3
	СРЕДНИЕ ЧАСТОТЫ	4 4 4 4 2	3.6
	НИЗКИЕ ЧАСТОТЫ	2 1 2 3 1	1.8
ГРОМКОСТЬ		2 1 2 2 2	1.8
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ			1



В данных колонках применен 75 мм широкополосный динамик приличного качества, что подтверждается оценками жюри. Заявленная мощность: PMPO 2 x 80W, RMS 2 x 20W.

Мощность кажется завышенной, так как данные колонки звучат не громче Yamaha YST-M15. Из органов управления присутствуют регулятор гром-

кости и кнопка включения/выключения функции динамического усиления низких частот (Dynamic Bass Boost). Разъемов для подключения наушников и других входов и выходов нет.

Колонки выглядят достаточно стильно, имеют приятные округлые формы. Видимо, благодаря такому дизайну, колонки, несколько неустойчивы, несмотря на имеющиеся резиновые ножки.

Цена: \$59

Philips SBC BM220		общая оценка: 23.6	
КРИТЕРИЙ:			
ВНЕШНИЙ ВИД		5 3 4 4 5	4.2
УДОБСТВО ЭКСПЛУАТАЦИИ		4 3 4 3 4	3.6
КАЧЕСТВО ЗВУЧАНИЯ	ВЫСОКИЕ ЧАСТОТЫ	4 3 3 4 3	3.4
	СРЕДНИЕ ЧАСТОТЫ	4 4 4 3 4	3.8
	НИЗКИЕ ЧАСТОТЫ	3 3 3 3 4	3.2
ГРОМКОСТЬ		3 4 3 4 3	3.4
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ			2



Двухполосная акустическая система:

3,2" — широкополосный динамик и 2" — высокочастотный динамик.

Заявленные характеристики: PMPO 2 x 120W, RMS 2 x 3W.

Диапазон частот: 50Hz — 20 kHz, что крайне сомнительно, и это можно увидеть из оценок

жюри. На лицевой панели присутствуют регуляторы громкости и тембра.

Разъем для подключения наушников и другие дополнительные входы и выходы отсутствуют. Короткий кабель между правой и левой колонками. На столе колонки стоят устойчиво, благодаря имеющимся резиновым ножкам и характерной форме самих колонок.

Цена: \$33

Teac PowerMax 120/2		общая оценка: 15.2	
КРИТЕРИЙ:			
ВНЕШНИЙ ВИД		3 3 3 2 2	2.6
УДОБСТВО ЭКСПЛУАТАЦИИ		3 3 4 2 5	3.4
КАЧЕСТВО ЗВУЧАНИЯ	ВЫСОКИЕ ЧАСТОТЫ	3 2 3 2 2	2.4
	СРЕДНИЕ ЧАСТОТЫ	3 1 2 2 3	2.2
	НИЗКИЕ ЧАСТОТЫ	3 1 1 2 2	1.8
ГРОМКОСТЬ		2 1 2 2 2	1.8
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ			1



Двухполосная акустическая система: 4,1" низкочастотный динамик и 2" высокочастотный динамик.

Заявленные характеристики: мощность PMPO 2 x 240 W, RMS 2 x 9W, диапазон частот: 40Hz—20 kHz, что также сомнительно.

Есть регулировка громкости, низких и высоких частот.

В остальном колонки повторяют Teac Power Max 120, только несколько больше по размеру и играют громче, но явно не на 2 x 9W.

Цена: \$44

Teac PowerMax 240/2		общая оценка: 17	
КРИТЕРИЙ:			
ВНЕШНИЙ ВИД		3 3 3 2 2	2.6
УДОБСТВО ЭКСПЛУАТАЦИИ		3 2 4 2 5	3.2
КАЧЕСТВО ЗВУЧАНИЯ	ВЫСОКИЕ ЧАСТОТЫ	3 3 3 3 3	3
	СРЕДНИЕ ЧАСТОТЫ	4 3 3 3 2	3
	НИЗКИЕ ЧАСТОТЫ	3 2 2 2 2	2.2
ГРОМКОСТЬ		3 1 2 2 2	2
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ			1

Поразмышляв над вышеизложенным, мы выделили для себя два основных вопроса:

- критерии для тестирования;
- методика тестирования.

Ответ на первый вопрос нашелся довольно быстро. Представив себя покупателем колонок, мы сразу поняли, что нас мало интересует химический состав пластмассы, из которой сделаны колонки, или тип изоляции проводов. Нам интересовали исключительно потребительские качества, то есть: внешний вид, удобство эксплуатации, качество звучания, дополнительные функции и возможности, громкость звучания. И уже после этого хотелось все эти качества сопоставить с ценой, которую придется заплатить за ту или иную пару колонок. Поэтому мы решили оценить каждую модель по этим критери-

ям и дать по каждому из них оценку, не связанную с размерами, ценой и другими достоинствами и недостатками данной модели. Проще говоря, жюри оценивало, к примеру, качество звучания колонок безотносительно их размера или удобства эксплуатации вне зависимости от их цены, давая лишь оценку "хорошо", "плохо" или "отлично", "удобно" или "не удобно". Второй вопрос — как проводить тестирование — заставил нас поразмышлять несколько больше. Давать общую оценку жюри нам показалось не совсем верным, так как это компромиссная оценка. Например, если три члена жюри оценивают внешний вид колонок на "3", "4", "4", то скорее всего, коллективная оценка будет "4", а средняя — "3,67". Кроме того, нам показалось, что выведение средней оценки из нескольких оценок членов жюри придаст некоторое подобие статистики нашим исследовани-

ям. Поэтому мы решили, что пять членов жюри будут оценивать колонки по пятибалльной шкале по каждому критерию отдельно. Затем, по каждому критерию будет выведен средний балл и, в конце концов, суммарный балл для каждой модели. В результате, мы могли бы выбрать колонки, имеющие лучшие потребительские характеристики. Сопоставив суммарный балл с ценой, мы можем выбрать самые "выгодные" колонки и "оптимальные" колонки за те деньги, которые собираемся потратить.

Критерии

Внешний вид — члены жюри ставят оценку, исходя из собственного понятия "прекрасного".

Удобство эксплуатации — учитывается удобство расположения органов управления, длина соединительных кабелей, эле-



О динамиках, использованных в этих колонках, сказано, что они Hi-Fi и широкополосные. Частотные характеристики не указаны. Обещанная мощность: PMPO 2 x 25W и RMS 2 x 3W.

Имеется регулировка громкости и низких частот. Возможности подключения наушников

или чего-нибудь еще нет. Как и все тестируемые колонки такого размера, их приходится придерживать другой рукой при включении или попытке что-нибудь регулировать. Отличает эти колонки, как, впрочем, и всю серию колонок Turphoon, от всех остальных необычный способ подключения их к сети через специальный переходник к системному блоку компьютера.

Цена: \$19

Turphoon 25		общая оценка: 16.6	
КРИТЕРИЙ:			
ВНЕШНИЙ ВИД		3 4 3 2 3	3
УДОБСТВО ЭКСПЛУАТАЦИИ		4 4 3 3 3	3.4
КАЧЕСТВО ЗВУЧАНИЯ	ВЫСОКИЕ ЧАСТОТЫ	4 2 3 3 2	2.8
	СРЕДНИЕ ЧАСТОТЫ	3 2 3 4 2	2.8
	НИЗКИЕ ЧАСТОТЫ	2 1 1 2 1	1.4
ГРОМКОСТЬ		3 1 3 2 2	2.2
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ			1

менты индикации, простота подключения и тому подобные качества.

Качество звука. *Высокие, средние и низкие частоты* – мы решили давать оценку качества звука в трех диапазонах частот (высокие, средние, низкие), так как звучание колонок все-таки главный критерий их качества, а преобладание критериев, связанных с внешним видом, по нашему мнению, может привести к неверной оценке в целом.

Громкость звучания – так как измерить номинальную выходную мощность колонок не представляется возможным, а на коробках и в инструкциях к колонкам зачастую приведены характеристики, более подходящие к Hi-Fi или Hi-End технике, мы

придумали такой критерий: каждый член жюри выставляет оценку согласно личным требованиям к уровню громкости мультимедийных колонок вообще. Регулятор громкости на всех колонках устанавливался на 50%, так как на всех колонках на этом уровне громкости искажения практически не заметны. Как правило, колонки, у которых искажения становились заметны на уровне громкости 50–60%, получали оценку "3", 60–70% – "4", 70% и более – "5", если мощность колонок в целом устраивала членов жюри. Несомненно, это важный критерий, так как, согласитесь, неприятно купить большие колонки по 20W и потом слушать их на 1/3 мощности из-за сильных искажений при высокой

громкости.

Дополнительные возможности – оценка определяется, исходя из наличия шести дополнительных возможностей или конструктивных особенностей, улучшающих потребительские качества и отсутствующих у других колонок. Максимальный балл – "5", так как среди всех представленных колонок, ни у одной не обнаружилось наличие всех шести возможностей и особенностей:

- возможность подключения к сети более удобным способом;
- дополнительный, желательно, регулируемый выход для подключения низкочастотной колонки;
- второй линейный вход, желательно,



Двухполосные колонки большого размера, оборудованы 1,5" высокочастотным и 4" низкочастотным динамиками. Мощность, заявленную производителем – PMPO 2x80W и RMS 2x18W – можно смело поделить на два, но все равно прилично. Turphoon 160 – это единственные колонки из всех представленных, оснащенные цифровым управлением, т.е. громкость регулируется нажатием кнопок "+" и "-". Регули-

ровка тембра отсутствует, зато есть некий 3D режим (3Dmode:

Qx1, Qx2, Qx3 – как сказано на упаковке), переключаемый одной кнопкой. 3D режим скорее портит звук, чем улучшает. Возможно поэтому у этих колонок оценки за качество звучания ниже, чем у аналогичных колонок Turphoon 260. Подключение наушников или другого оборудования не предусмотрено. Устойчиво стоят на столе, и пользоваться ими, в общем, удобно. Также можно снять защитную решетку, и тогда станет видно динамики. Подключение питания – через переходник к системному блоку компьютера.

Цена: \$43

Турphoon 160		общая оценка: 24.6					
КРИТЕРИЙ:							
ВНЕШНИЙ ВИД		3	5	4	3	4	3.8
УДОБСТВО ЭКСПЛУАТАЦИИ		5	4	4	4	5	4.4
КАЧЕСТВО ЗВУЧАНИЯ	ВЫСОКИЕ ЧАСТОТЫ	4	4	3	3	3	3.4
	СРЕДНИЕ ЧАСТОТЫ	5	3	4	3	3	3.6
	НИЗКИЕ ЧАСТОТЫ	3	2	3	2	2	2.4
ГРОМКОСТЬ		4	4	4	4	4	4
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ							3



Эти колонки в целом похожи на Turphoon 160, хотя звучат лучше. Заявленная мощность: PMPO 260W. Других данных нет. Органы управления реализованы обычным образом, правда, ручки регулировок расположены в самом низу колонки в узкой глубокой нише, и крутить их не очень удобно. Имеются регулировки громкости, низких

и высоких частот. Возможности подключения чего-либо нет. Питание подключается как и у всех представленных колонок Turphoon.

Цена: \$42

Typhoon 260		общая оценка: 23.4					
КРИТЕРИЙ:							
ВНЕШНИЙ ВИД		4	3	4	2	4	3.4
УДОБСТВО ЭКСПЛУАТАЦИИ		2	4	2	2	3	2.6
КАЧЕСТВО ЗВУЧАНИЯ	ВЫСОКИЕ ЧАСТОТЫ	4	4	4	4	4	4
	СРЕДНИЕ ЧАСТОТЫ	4	4	4	4	3	3.8
	НИЗКИЕ ЧАСТОТЫ	4	4	3	4	3	3.6
ГРОМКОСТЬ		4	4	4	4	4	4
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ							2



Самые невзрачные колонки из всех тестируемых колонок со следующими характеристиками:

Динамик – широкополосный 57 мм., диапазон воспроизводимых частот – 50Hz – 16 kHz, что явно далеко от истины.

Указанная мощность: PMPO 36W, RMS 2x3W, скорее всего, соответствует действительнос-

ти.

Имеется разъем для подключения наушников.

Цена \$25

Genius SP-303		общая оценка: 15.6					
КРИТЕРИЙ:							
ВНЕШНИЙ ВИД		2	3	2	2	3	2.4
УДОБСТВО ЭКСПЛУАТАЦИИ		2	3	2	2	2	2.2
КАЧЕСТВО ЗВУЧАНИЯ	ВЫСОКИЕ ЧАСТОТЫ	4	1	3	2	4	2.8
	СРЕДНИЕ ЧАСТОТЫ	3	3	3	3	2	2.8
	НИЗКИЕ ЧАСТОТЫ	2	1	1	2	2	1.6
ГРОМКОСТЬ		3	2	3	3	3	2.8
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ							1

с регулируемым балансом между входами;

- разъем для подключения наушников, желательно, с автоматическим отключением колонок;

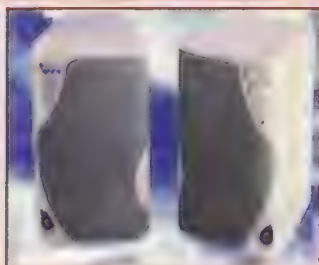
- наличие резиновых, пластиковых и тому подобных подставок или ножек для избежания дребезжания при высокой

громкости или скольжения колонок по столу, а также наличие приспособлений для размещения колонок каким-либо другим способом.

- функции обработки звука (расширение стерео базы, усиление низких частот и т.п.).

За наличие каждой такой возможности или особенности давался 1 балл.

Таким образом, получилось всего семь критериев, то есть максимальная общая оценка составляет 35 баллов.



Небольшие колонки с 3" широкополосными динамиками. Заявленная мощность: RMS 2 x 5W. Диапазон частот 20Hz-15 kHz - скорее всего опечатка. Из органов управления - только регулятор громкости. Колонки можно повесить на монитор.

Цена \$34



Небольшие колонки, внешне не особенно привлекательные, но с приличным звуком. Динамик 76 мм, широкополосный. Заявленная мощность: PMPO 120W и RMS 10W (неизвестно, на канал или общая). Диапазон частот от 100Hz - 15 kHz - вполне соответствует действительности. Хотя колонки и снабжены резиновыми нож-

ками, все равно скользят по столу.

Цена \$32



Колонки выполнены в характерном для данной фирмы стиле и снабжены динамиками AST (Active Servo Technology), как и все колонки Yamaha. Динамик 6,5 мм, широкополосный. Заявленная мощность RMS 2 x 5W и диапазон частот 80Hz-20 kHz и, в общем, в это верится.

Органы управления - регулировка громкости и тембра. Имеется возможность подключения наушников, низкочастотной колонки и второй линейный вход. Как и все маленькие колонки - скользит по столу при нажатии кнопки включения.

Цена: \$60



Среднего размера колонки, выполненные в строгом стиле. Динамики AST (Active Servo Technology) 80 мм, широкополосные. Заявленная мощность: 2 x 10W, кажется несколько завышенной. Частотный диапазон 70Hz-20 kHz. Имеется регулировка громкости и тембра, выходы для подключения наушников, низкочастотной колонки и второй линейный вход с регу-

лировкой баланса между входами (на задней панели).

Цена: \$80

Genius SP-330					общая оценка: 15.6	
КРИТЕРИЙ:						
ВНЕШНИЙ ВИД					3	2.6
УДОБСТВО ЭКСПЛУАТАЦИИ					3	2.4
КАЧЕСТВО ЗВУЧАНИЯ	ВЫСОКИЕ ЧАСТОТЫ				3	2.4
	СРЕДНИЕ ЧАСТОТЫ				3	2.8
	НИЗКИЕ ЧАСТОТЫ				2	1.4
ГРОМКОСТЬ					2	2.6
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ						1

Genius SP-710					общая оценка: 21	
КРИТЕРИЙ:						
ВНЕШНИЙ ВИД					2	3.4
УДОБСТВО ЭКСПЛУАТАЦИИ					4	3.8
КАЧЕСТВО ЗВУЧАНИЯ	ВЫСОКИЕ ЧАСТОТЫ				4	3.4
	СРЕДНИЕ ЧАСТОТЫ				3	3.4
	НИЗКИЕ ЧАСТОТЫ				2	2.8
ГРОМКОСТЬ					3	3.2
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ						1

Yamaha YST-M7					общая оценка: 29	
КРИТЕРИЙ:						
ВНЕШНИЙ ВИД					4	3.8
УДОБСТВО ЭКСПЛУАТАЦИИ					4	4.2
КАЧЕСТВО ЗВУЧАНИЯ	ВЫСОКИЕ ЧАСТОТЫ				4	4.2
	СРЕДНИЕ ЧАСТОТЫ				5	4.4
	НИЗКИЕ ЧАСТОТЫ				3	4
ГРОМКОСТЬ					5	4.4
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ						4

Yamaha YST-M15					общая оценка: 31	
КРИТЕРИЙ:						
ВНЕШНИЙ ВИД					4	3.8
УДОБСТВО ЭКСПЛУАТАЦИИ					4	4.2
КАЧЕСТВО ЗВУЧАНИЯ	ВЫСОКИЕ ЧАСТОТЫ				5	4.8
	СРЕДНИЕ ЧАСТОТЫ				5	5
	НИЗКИЕ ЧАСТОТЫ				4	4.2
ГРОМКОСТЬ					5	5
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ						4



То же самое, что YST-M15 плюс функция DSP (Digital Surround Processing), в принципе, несколько улучшающая звучание. Судя по оценкам внешнего вида, синяя кнопка включения DSP и синяя надпись слегка оживили вид колонок по сравнению с моделью YST-M15.

Цена: \$86

Yamaha YST-M20DSP

общая оценка: **33**

КРИТЕРИЙ:

ВНЕШНИЙ ВИД

5 5 4 4 4 4.4

УДОБСТВО ЭКСПЛУАТАЦИИ

4 4 4 4 5 4.2

КАЧЕСТВО

ВЫСОКИЕ ЧАСТОТЫ

5 5 5 5 5 5

ЗВУЧАНИЯ

СРЕДНИЕ ЧАСТОТЫ

5 5 5 5 5 5

НИЗКИЕ ЧАСТОТЫ

4 5 4 4 5 4.4

ГРОМКОСТЬ

5 5 5 5 5 5

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

5

Как проходило тестирование

Объяснять, как выставлялись оценки по критериям "Внешний вид", "Удобство эксплуатации" и "Дополнительные возможности", я думаю не стоит – это и так понятно. Для исследования звуковых характеристик, в следствие отсутствия необходимой технической базы, был выбран

метод, описанный выше – на слух, но с нашими поправками. Источником звука была выбрана высококачественная звуковая плата Guillemot Maxi Sound 64 Home Studio 2 (восьмиканальная цифровая студия + сэмплер 20Mb с полифонией 64 ноты + SB Pro) с отношением сигнал/шум ≥ 88 dB (A). Воспроизводилась демо-композиция от этой платы (7 цифровых (WAV) и 4 MIDI

канала) – песня в стиле рок с хриплым вокалом и перегруженной гитарой, а также композиция в стиле техно (компрессированный звук MP3) с большим количеством звуков низких частот и небольшим – высоких, и классическое произведение для струнного оркестра (MIDI файл) с большим количеством высоких и средних частот.

Потребительские качества

Yamaha YST-M20DSP (\$86)

Yamaha YST-M15 (\$80)

Yamaha YST-M7 (\$60)

Genius SP710 (\$32)

Genius SP330 (\$34)

Genius SP303 (\$25)

Typhoon 260 (\$42)

Typhoon 160 (\$43)

Typhoon 25 (\$19)

Teac PowerMax 240 (\$44)

Teac PowerMax 120 (\$33)

Philips SBC220BM (\$59)

Philips PCA120 (\$38)

0 5 10 15 20 25 30 35

Отношение потребительских качеств к цене

Yamaha YST-M20DSP (\$86)

Yamaha YST-M15 (\$80)

Yamaha YST-M7 (\$60)

Genius SP710 (\$32)

Genius SP330 (\$34)

Genius SP303 (\$25)

Typhoon 260 (\$42)

Typhoon 160 (\$43)

Typhoon 25 (\$19)

Teac PowerMax 240 (\$44)

Teac PowerMax 120 (\$33)

Philips SBC220BM (\$59)

Philips PCA120 (\$38)

0 0.1 0.2 0.3 0.4 0.5 0.6 0.7 0.8 0.9 1

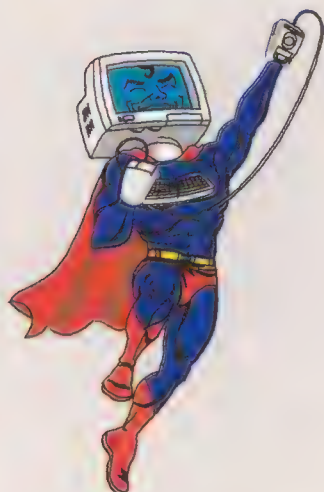
По горизонтальной оси располагается отношение потребительских качеств к цене (сколько баллов можно "купить" за \$1

стоимости колонок). Естественно – лучший показатель у самых дешевых, то есть самых "выгодных", если покупка делается

только из соображений цены. Эта диаграмма может помочь сделать правильный выбор в определенном диапазоне цен.



Серверы
Графические станции
Компьютеры
любой конфигурации
с гарантией до 3 лет.



Системные блоки

P-II 266/32/3.2/Matrox 4mb	от \$1410
P-200 MMX/32/3.2/Matrox 2mb	от \$780
P-166 MMX/16/2.0/Trio 64V2 1mb	от \$507
K6-200 MMX/32/3.2/Matrox 2mb	от \$744
K6-166/16/1.6Gb/Trio 64V2 1mb	от \$475

Комплектующие: Intel, ASUSTeK, Matrox
Мультимедиа: Creative, Jaz-Hipster
Факс-модемы: US Robotics
Источники бесперебойного питания: APC



Мониторы

Hitachi гарантия 3 года

15" 500U/500ET TCO-92	\$299/330
17" 630ET/611 TCO-95(92)	\$599/690
19" 751ET TCO-95 NEW	\$1090
21" 802ET/803ET TCO-95	\$1590/1870

ViewSonic гарантия 3 года

15" E655	\$305
15" 15GS/15GA	\$340/384
17" GT775/17PS	\$720/690
17" 17GA/17GS	\$610/595

Nokia гарантия 2 года

15" 449 Xa	\$445
17" 447 Xi	\$920



Принтеры

Hewlett Packard

DeskJet 400/670c/690c+	\$165/210/270
LaserJet 6L/6P	\$410/790

Epson Stylus

200/600/800	\$155/269/420
-------------	---------------

Сканеры

Mustek

1200 SP/1200 SP PRO	\$320/715
800 II SP/600 II CD	\$260/190



А также у нас есть разные игры!

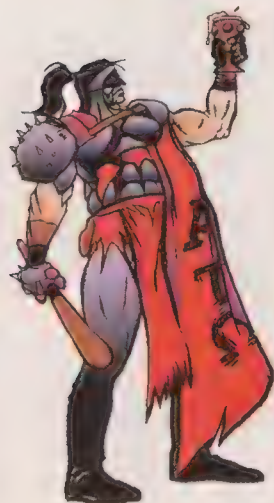
Мы ждем вас!



Метро "Алексеевская" Звездный б-р. д. 21, офис 526.

Тел. /Факс: 215-5701, 215-2775, 215-2057, 215-0410, 215-5913, 215-0701

E-mail: rsprog@dol.ru www.russtyle.ru



NIGHTMARE

CREATURES

Разница между магом и колдуном та, что первый действует сознательно, зная, какой получится результат, тогда как второй не знает, как это происходит.

Палюс

Жанр: 3D файтинг + 3D Action
Издатель: Activision
Разработчик: Kalisto Entertainment
Системные требования: Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 150, 32 Mb RAM, 3D уск.
Multiplayer: n/a
 Windows 95

Большой пожар

Туманный Альбион — страна загадочная и неповторимая. Родина Шекспира и Мистера Бина, она до сих пор продолжает преподносить нам сюрпризы. Каждый год открываются интересные подробности из жизни этой страны и ее столицы — известного городка Лондона. 1997 год оказался довольно насыщенным в плане поступления новой информации. Известная европейская фирма Kalisto Entertainment, покопавшись в запыленных архивах и проведя умопомрачительные раскопки на территории Лондона (случайно был разрушен Тауэр), преподнесла нам новую версию Большого Пожара в Лондоне, который имел место быть в 1666 году нашей эры. Оказывается, все было не абы так. И не от искры возгорелось пламя, а от вполне определенной факела (или свечки), несомого одним из членов Братст-

ва... Тут, пожалуй, мы и остановимся.

Год тысяча 666-й. Тайное английское общество "Братство Геката" начало эксперименты по выведению на свет Божий искусственного человека. Мы сейчас не будем вдаваться в подробности и обсуждать возможность подобных экспериментов в те времена, когда наука находилась в, мягко говоря, зачаточном состоянии. Но что было, то было. И вот эти братишки, болтая в склянках вирусы и бактерии, пытались родить суперчеловека. Гитлер не был первым в своих бредовых идеях относительно супер-расы. Англичане, видимо, тоже были насквозь пропитаны этой идеей. Должно быть, из-за того, что должного оборудования для проведения подобных изысканий в 1666 году не существовало, а компьютеры с операционной системой Windows 95 братишкам только снились (везет же людям!), вместо суперчеловеков на свет появились всяческие страшные монстрики и зомбики. Хотя это и можно объяснить научно. Ведь в качестве "материала для работы" они вытаскивали из могил трупы умерших сородичей. А что хорошего может получиться из полуразложившегося трупа? Вот именно! Но, наверное, в воспаленных мозгах братишек не затухала идея суперчеловека, и они решили выпустить злобный вирус (опустим тот факт, что в то время наука ничего не знала о том, что такое вирусы) в народ. Братишки думали: "А ну вдруг получится!"

Но среди Братства нашелся все-таки один умный человек, который, взвесив все "за" и "против", решил предать братишек (погрозим этому отступнику пальчиком). И ладно бы он сдал их тогдашней полиции! Нет, он вероломно решил сжечь всю обитель братства к такой-то-фене. Не известно, как ему удалось собрать всех бра-

тишек в одном месте одновременно, но известно, что этот кровавый поджог ему удался. К сожалению, истории неизвестно имя сего героя. Памятника перед Королевским Дворцом ему не поставили, в скрижалях не записали. В отличие от своего греческого прототипа — Герострата, который еще до нашей эры спалил храм Артемиды, слава обошла лондонского героя стороной. Хотя последствия этого поджога оказались, несомненно, более кошмарны, нежели дет-



ские забавы грека. Братишка немного не рассчитал и нечаянно сжег пол-Лондона. Он, видимо, забыл, что в те времена множество зданий были деревянными, а поэтому горели довольно неплохо. Жители столицы Британии, скорев всего, были просто безмерно благодарны нашему twisted firestarter'y...

Прошло 168 лет. О Большом Лондонском Пожаре забыли почти все, кроме историков. Город восстал из пепелища и даже процветал. Колонии приносили ощутимую прибыль, Шерлок Холмс ходил в детский сад, а идеи Братства сохранились... И тут население Лондона вновь постигла ужасная участь — чума! Странно, но болезнь эта оказалась какой-то ненормальной. Люди не умирали, а трансформировались в монстров. Этот процесс все ускорялся и грозил перерасти в эпидемию, чего допустить было нельзя. И тут в архивах всплывает имя Отца Игната (или Игнатиуса по-ихнему). Однажды этот специалист по древним скрижалям и манускриптам нашел на своем прекрасном коврике перед дверью, на нем кстати было написано "Welcome Home!", довольно толстенную книжечку, в которой было нацарапано множество непонятных слов, из которых Игнат понял только одно — вирус! Дабы восполнить ужасные пробелы в своих знаниях, Отец решил обра-



Долгожданная встреча с любимым пауком под любимым фонарем

титься за помощью к знаменитому доктору Ф. — английские спецслужбы запретили разглашать его настоящее имя. Но в самый последний момент доктора пришили... Однако, осталась у него относительно симпатичная дочка — Надя, которая решила, что компания такого мужчины, как Игнат, ей очень даже подходит, и отправилась с ним искать приключений на свою и его голову. Благо перед своей внезапною кончиной Дохтур Ф. успел сказать одно имя, которое ни нам, ни тем более Игнату с Надей ничего не сказало — Адам Кроули (Adam Crowley).

Virtua Raider 3

Прочитав эту недлинную историю, вы, наверное, представили себе умопомрачительный quest с закрученным сюжетом? А вот и нет. "Кошмарненькие Существа" представляют собой накачанный адреналином и действием трехмерный файтинг с перспективой от третьего лица а-ля Tomb Raider и, соответственно, болтающийся за спиной камерой. Теперь вы будете бегать не по рингу, пытаясь наkostenять одному-единственному оппоненту, а по те-е-е-е-емным и стра-а-а-а-ашным кварталам Лондона XIX века, кромсая и разрывая на куски порождения злых гениев "Братства Геката". Именно так — "кромсая и разрывая". Забудьте о пистолетах, ракетницах и навороченных БФГовинах. Верный меч (посох) в руках до ноги, обутые в тяжелые сапоги — вот и весь ваш основной арсенал. По пути вам, конечно, будут попадаться всякие бонусы вроде пистолетов и связок динамита, но бонусов мало, а жизнь коротка, и приходится надеяться только на свои файтинговые способности. Вот тут вы сможете развернуться! Прощай, Dreams to Reality со своими нищенскими двумя ударами ногой и рукой, здравствуй Virtua Fighter 2 с кучей спецприемов. К сожалению, сделать подъем с переворотом в Nightmare Creatures вам не удастся — разработчики не хотят пачкать вас слизью, но вот тройное салто-мортале с последующим разрезанием врага на две одинаковые половинки — это вполне в духе игры. Наволяем братишкам!

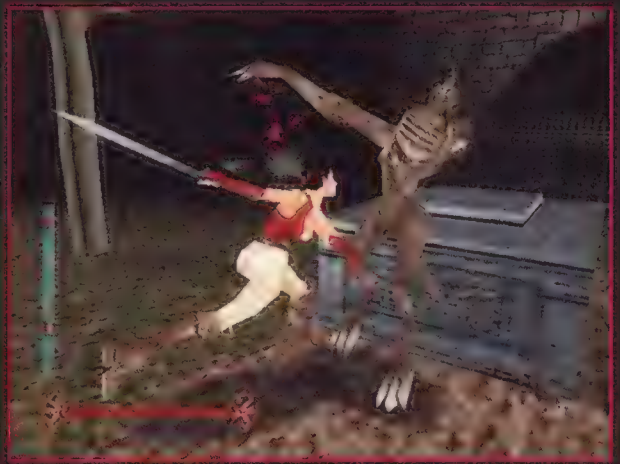
[illegible]

стыковой текстур, как в TR, здесь не наблюдается, и камера никогда не въедет в стену, оставляя вас в недоумении по поводу вашего местонахождения. В целом, Nightmare Creatures представляют собой почти новое слово в жанре 3D action. И об этом стоит поговорить подробнее.

Лондонок — туманный городок

Выбор главного героя в Nightmare Creatures не богат. Вы можете играть или за Игната, или за Надю. Особых отличий между ними в самой игре не наблюдается, разве что некоторые спецудары отличаются по исполнению и комбинациям клавиш. К слову сказать, у каждого из персонажей имеется аж по 14 спецприемов. Для изнуряющего мутировавшего населения Лондона вполне хватит. Но, практически, все махания выглядят весьма эффектно. Модели и главных героев, и противостоящих им монстров весьма неплохо детализированы. Девчушка вполне может потягаться с самой Ларой Крофт, а уж по своим гимнастическим возможностям она далеко оставляет прославленную "Женщину Интернета". В NC можно играть только для того, чтобы посмотреть, как эта красавица тремя скользкими ударами расчленяет ходячего зомби. Сначала отделяет одна рука, потом со свистом отделяется голова... Надя делает умопомрачительнейшее быстрое движение мечом и разрубает оставшееся "тело" пополам... И еще раз разделяет повисшие на секунду в воздухе половинки еще на четыре части. Все это кровавое хозяйство падает оземь, и вот уже ничто не напоминает нам о том, что недавно здесь бродил монстр.

Проединки выглядят обалденно! Это, конечно, не Tekken 3 на игровых автоматах, но для такой игрушечки весьма и весьма неплохо. Кровавые брызги разлетаются во все стороны, отрубленные головы отлетают от потолка, монстры, упав на стену, так и остаются лежать, приспосовившись к ней. Дизайн самих уровней не то, чтобы идеален, но подобие города ощущается сполна. Маленькие парусники около домов окружены аккуратным заборчиком, на кладбище полно могильных плит (странно!), а на некоторых улицах даже стоят кареты рядом с полусудежными трупами лошадей. Мрачноватая картинка?



■ Где это Надя так фехтовать выучилась?

Дык!

Вообще, графическое исполнение игры находится на должном на сегодняшний день уровне. Богатые текстуры, поддержка акселераторов (без них лучше не играть — подтормаживает даже на Р200), весьма неплохие спецэффекты — взрывы, дождь, туман, снег, дым, выстрелы и так далее, все создает соответствующее впечатление. Жаль, что в движке игры такое понятие, как "многозатяжность", отсутствует напрочь. И вообще, временами раздражает то, что пойти куда хочешь — нельзя. Иногда невозможно даже запрыгнуть на какой-нибудь ящик! Если еще учесть абсолютную прямолинейность уровней, то создается печальная картина. Запутаться в лабиринтах невозможно в принципе!

Пара переключателей на уровне не сделают эту игру приключением, как ни



■ Легким движением руки голова меняется местами с...
Извините, маленькая техническая неувязка



■ Эк тебя разнесло — то!

старайся. Жаль, что все 16 уровней довольно однообразны. Нет-нет, они отличаются и дизайном, и некоторыми прочими элементами окружающей обстановки. — например, на верфи стоит полупостроенный корабль, но... однообразие лабиринтов к середине игры уже начинает сильно досаждать. Хотя действие по большей части происходит на открытой местности. В общем, от уровней остается впечатление простоты. Красивой, но простоты...

И графика призвана скрыть эту простоту. Падающие осенние листья выглядят действительно классно, а повисший туман при 3D ускорителе смотрится почти как настоящий. И уж тем более ореолы света (доступно и без ускорителя) здорово окунают вас в атмосферу ночного ужасного Лондона. Звуковое сопровождение дополняет игру, но никак не выделяется супер-качеством и особой проработанностью. Музыка ничего особенного из себя не представляет; звуки, хотя и соответствуют производимым действиям, не заставляют застыть в немом восхищении... В общем — среднее. Никак не дотягивает до уровня хита.

Лондоньеры

В городке Лондонке, как известно, обитают жители. Мирные экземпляры вам точно не попадутся, а вот с агрессивными настроенными разнообразными дитярами Братства вам придется столкнуться не единожды. Господи, ну кто мог предположить, что ученые в 17 веке смогут создать столь сильный вирус, под воздействием которого на свет появляется столько противнейших тварей! Начиная с "прямоходящих" зомби-ков-тугодумиков и мутировавших здоровенных собак (кстати, не сразу и поймешь, что это собака) и заканчивая огромными щупальцевидными осьминогами, которые так и норовят задеть вас издалека. Летящих тварей тоже предостаточно — здесь и гарпии, и непонятные насекомоподобные отродья (наверное, мухи), и прочие.

Но особенно радуют пауки! Оооо! Этих тварей убивать — одно удовольствие. Сначала можно отрубить все лапы, а потом грязно надругаться над очетвертованным телом (Уххх! Какие мы жестокие!) путем... отрубания того, что еще отрубается. Кстати, расчленению в игре доступны все монстры, кроме, пожалуй, боссов. Но делать это надо умеючи, и опыт по выделке мяса к вам придет не сразу. Зато потом вы будете, как заправский мясник, отправлять к праотцам чудовищ одного за другим. И не бойтесь их размеров. Особым интеллектом эти исчадия ада не отличаются, и даже "strafe" им не

помогает. Обычно достаточно зажать гада в углу и лупить его тройными ударами ногой — он почти наверняка не сможет вывернуться. Иногда, правда, на вас может напасть сразу 3 или 4 зверя, причем разных мастей. Но! Они практически никогда не нападают скопом. Толпа будет стоять и ждать своей участи, в то время как вы продолжите крошить на куски очередную жертву. Редкие случайные вылазки в ваш стан не стоит принимать в расчет. Кстати, убийство для вас является сущей необходимостью. В левой части экрана, над указателем уровня здоровья, помещен еще один — в нем показан уровень вашей "насыщенности убийствами". Если он заканчивается, то здоровье очень быстро улетучивается, и поэтому вам просто необходимо как можно чаще уничтожать вражин, не пробегая мимо них. Ведь с каждой новой жертвой вы продлеваете себе жизнь... Экий завуалированный вампиризм, однако!

После прохождения нескольких уровней встречаются боссы, которые, следуя традициям жанра, просто так умирать не хотят. Придется находить обходные пути к их уничтожению. Например, первый босс, здоровенный гидра, пылущая огнем из всех своих пастей, умерщвляется полным обвалом всех стоящих вокруг нее колон. Она немного поплачет — да и умрет под окончательным ударом поддых (или что там у гидры находится в самом низу). Последующие боссы также уничтожаются почти подобно первому. Разнообразия тут нет.

Несмотря на всю аркадность и "файтинговость" игрового процесса, в Nightmare Creatures наличествует такая полезная вещица, как инвентарь. Туда можно и нужно складывать всякие попадающиеся по дороге бонусы. Среди них самым ценным является... пистолет. Их здесь даже два вида. Обычный и многоствольный. Причем из каждого можно сделать только один выстрел! Понятия "патроны" в NC не существует в принципе. Правда, вы можете найти

несколько пистолетов, но они не столь распространены в округе, чтобы палить из них в кого попало. А вещь и вправду удобная — с одного выстрела валит практически любого монстра. А из многоствольного можно положить множество гадов вокруг, если вам не повезло и целая шобла окружила вас, сверкая зубами и когтями. Кроме огнестрельного оружия, попадаются всяческие вариации оружия массового поражения. Динамит, молнии, замораживающие шары и т.д. — бонусов много, и они иногда действительно помогают в игровом процессе.

"Итоги" с ЗомбиКом

Итак, дорогой читатель, у тебя наверняка сложилось об игре противоречивое впечатление. Оно и понятно. Графика и монстры вроде классные, а уровни линейны, хотя их аж 16 штук. Множество спецударов и нестандартность самого игрового процесса противостоят довольно средним музыке и звукам... Это все верно и правильно. Но не было названо еще нескольких минусов игры. Например, в Nightmare Creatures начисто отсутствует multiplayer. Его нет вообще, хотя поединки с таким количеством суперприемов были бы довольно интересны.

Еще один большой минус — скудность игрового процесса. В середине, ближе к концу, когда убивать монстров можно не глядя на экран, становится скучно. Топчешь Ctrl попеременно с пробелом до посинения — и вот уже куча обрубков скапливается у твоих ног. "Овсянка, сэр!". Нет, некоторым такое положение дел придется вполне по душе, но далеко не всем. Но и тем не менее, коли есть возможность, на эту игру стоит взглянуть. Просто потому, что она представляет собою интересное слияние жанров, которых нельзя оставить без внимания. Несмотря на все свои недостатки, Nightmare Creatures вносит свежую мысль в игровой процесс. Первый блин, как известно, всегда комом. А в данном случае этот ком еще можно и съесть, причем не без удовольствия.

Андрей Шевченко

Играбельность	★★★★★
Графика	★★★☆☆
Звук и музыка	★★★★★
Ценность для жанра	★★★★★
Мнение автора	★★★★★
Игровой интерес	6.9
Время прохождения: от 0.1 до 0.5 часа	
Сложность: средняя	
Вариант английского: не требуется	



Иногда бывают и просто сны

З.Фрейд

Жанр: Логический квест
Издатель: Auric Vision
Разработчик: ZES't Studio
Системные требования: Pentium 75, 16 Mb RAM
 Windows 95

К ситуации, когда программный продукт, а в частности, любимая игра, так и сяк валяет игрока, нас потихоньку приучили. Ларри — с первого по седьмой выпуск, виртуальные придурки Бевис и Баттхед, Пограальцы от Monty Python и далекий космический друг Вилко постарались. Но это все, дорогие мои, было несерьезно — не по-нашему. Когда над тобой шутят по-английски, еще можно сделать умный вид и говорить об "ихнем" юморе (который, дескать, не про нас). Или же с каменным лицом сетовать на отсутствие русификации ключевого слова "лопата".

Времена меняются — и у ZES't Studio (при издательском родовспоможении со стороны Auric Vision Ltd.) родился GAG. Он же — "ГЭГ". Настоящий, русскоязычный, вполне себе дурацкий, юморной и красивый квест. Теперь нас будут валять уже по-русски — в полный рост, с легким черным юмором, условно условной эротикой и веселым цинизмом.

Краткая бредыстория

Если ты уже продрал глаза, то знаешь, кто ты?

Гэри Таскер, 30 лет, холост. Девственник-импотент (в Антарктической Академии был укушен ядовитым пингином в область нижней анатомии). Секретный агент по борьбе с сексуальными и религиозными извращениями. Безнадежно влюблен в свою начальницу Люси. Стреляет из всех видов оружия, любит пиво и поспать, непредсказуем и очень опасен. Это все ты.

Хм, отличная характеристика. Вот если бы только не Пингвин... Ну да ладно, мы еще с тобой встретимся, пернатый нелетный друг...

Разумеется, стоит такому крутому агенту выйти в отпуск, как ему немедленно начинает названивать с работы безнадежно любимая шефиня, и... прощай отдых, да здравствует спасение мира!

Веселенькие картинки

GAG являет собой классический квест, выполненный в стиле Myst. Множество экранов, отрендеренных в высоком разрешении, соединены в этакий картонный домик, с грани на грань которого можно перебираться при помощи стрелок, привычным образом возникающих на месте переведенного в нужное положение курсора мыши. Пожалуй, такую классную — детальную и чистую прорисовку всего на свете — не видно было уже давно. Из аналогов можно привести разве что Riven: The Sequel to Myst. Конечно, если бы в GAG была возможность



■ Myst + Pyst = GAG?

бой, без постороннего вмешательства — прекрасная маркиза, у которой все хорошо, но явно не все дома, вдруг прыгивает на одной ножке по крепостной стене замка. Или — по канализационной трубе проплывает ко свету, виднеющемуся в конце туннеля, печальный и очень самостоятельный утюг фирмы Tefal.

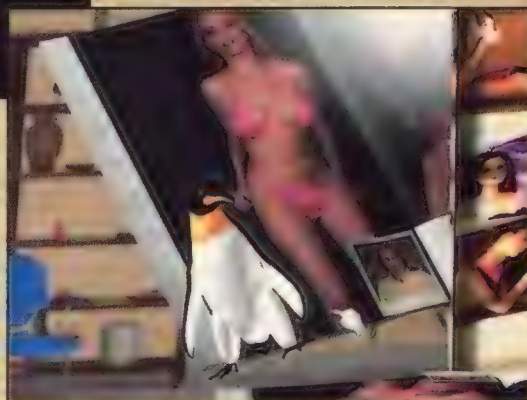
Собственно, анимация и видео слиты здесь в единое целое. Отличить одно от другого несложно, но увлекшись игрой, разницу замечать перестаешь — настолько жизненно выполнен трехмерный рендеринг и настолько удачно вписаны в него видеофрагменты. Впрочем, видео не так уж и много. Зато оно при-



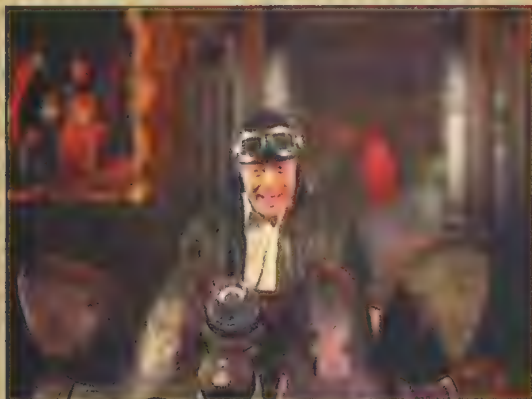
хотя бы даже поднять глаза к небу или опустить долу, как, например, в Atlantis от Cryo, то качество графики уже не было бы столь высоким. Но тогда и получился бы совсем другой приключенческий поджанр, и не факт, что GAG смотрелся бы в нем столь же привлекательно.

Элементы жизненности

Проявляются буквально на каждом шагу, и называются они анимацией. Морские берега с плещущимися волнами. Мол-



■ Тема обнаженной женской натуры и всего того, что можно с ней сотворить, обыгрывается в GAG на каждом шагу. Однако дальше видимого вами на данных скринах "обнажения" дело не пойдет — российская законность не позволяет



■ Маркиз приветствует гинекологические войска, прибывшие в лице нашего несравненно великого героя

существует всюду, возникая подчас в самые неожиданные моменты, когда его ждешь меньше всего. Собственно, в этом состоит еще одно достоинство GAG: выполняя то или иное действие, ты никогда не знаешь, последует ли на него какая-либо реакция игрового окружения и последует ли таковая вообще. Постоянно присутствует эффект сюрприза, ты постоянно ожидаешь чего-то необычного и прикольного. И помимо того, что это классно само по себе, это еще и помогает тебе с головой погрузиться в игровой процесс.

Вообще, тут следует немного конкретизироваться. В GAG присутствуют ролики (видео и анимационные, и именно ролики, а не анимации тех или иных объектов) двух сортов. Первые отражают глобальные перемещения вашего героя между удаленными точками в пространстве, иначе говоря — не из комнату в комнату, а, скажем, из дома в замок маркиза. Таковые являются в полной мере полноэкранными. И среди них присутствует совершенно потрясающий фрагмент, отражающий езду Гэри на машине и выполненный в виде бело-черного, словно нарисованного мелом на школьной доске мультика. Оригинальное и приятное отвлечение от всей ярко-красочной трехмерщины.

Второй род роликов относится к чис-

лу тех, которые идут не во весь экран и преподносят вам тот или иной эпизод. Обычно это видео. Вот оживает отражение в зеркале, вот начинает двигаться картинка в настенном календаре, вот мы подглядываем за красотками в подзорную трубу (опять-таки не на весь экран) или заглядываем в спальню Маркизы через узкую щель. Правда, видео в GAG оцифровано с высокой степенью сжатия и по качеству на многое не претендует. Но, впрочем, на это большого внимания не обращаешь. Особенно если в ролике некая красotka, плавно двигаясь, стягивает с себя некие лоскуты одежды пляжного харак-



■ Прочь с дороги, Ихтиандр, прочь! Сгинь, нечисть ядовитая! Отродье арктическое! Все мои горести по твоей вине, съешь болотная полукрылая! Самую наглавейшую мою конечность в клен опавший превратила! Сгинь!!!

тера... Понятно, здесь уже не лишние пиксели высматриваешь, а... кое-что другое высматриваешь. Но — здесь особенно надеяться не стоит, русская версия игры не выходит за рамки пристойной эротики, вызывающе и с шиком преподанной, в меру сальной, но тщательно замаскированной в стратегически важных телесных фрагментах. Цензура, господа, цензура. Добрая российская цензура. А поскольку говорить о цензуре нецензурно нельзя, то перейду к следующей главе статьи, по ходу дела подметив, что в некоторых зарубежных версиях GAG все стратегически важные участки женской кожи открыты на всеобщее рассмотрение. Впрочем, не женской натурой интересен GAG, так что больше не будем об этом.

Некролог на смерть кино

Дабы подвести дискуссию о видеороликах к логическому завершению, отметим их недостатки. Нет, не о качестве речь. К сожалению, актерски они сыг-

раны из рук вон плохо (причем видеоэротика это тоже касается). Озвучены — еще хуже, и опять же дело не в качестве. Начать с того, что облик главного героя совершенно не согласуется с атмосферой GAG. Во-первых, практически полное отсутствие актерского дарования, во-вторых, внешность, более подходящая для героя сказочной мистери, чем для стебового квеста. Одного взгляда на его грустную, красивую и задумчивую физиономию достаточно, чтобы пропало всякое желание смеяться. Возможно, ZES't Studio хотели сыграть на контрасте его внешности и всего того остального, что есть в игре. Что ж, если и пытались — то им это не удалось. Да, и кстати, игре не соответствует не только его внешность, но и его голос, что вдвойне печально.

То же самое касается и всего остального. Режиссерская и операторская работа — ноль, игра маркизы — ноль, игра маркиза — относительно так себе. Озвучка — ноль. Но, к счастью, кинематографическое качество видеороликов и озвучки является едва ли не единственным недостатком GAG. Да, это досаждало. Но несильно. А когда, опять же возвращаясь к XXX, наблюдаешь за девушками-моделями, то о качестве их актерской игры, в общем-то, и забываешь.

Да, и учтите, что вся высказанная только что критика адресована лишь к кинематографическому исполнению видеороликов и к речи. Содержание их — вполне даже ничего, текст —...отдельный разговор, но ничего провального в нем при любом раскладе не обнаружишь, идеи — вообще подчас гениальные. Так что не поймите превратно. И читайте дальше.

Назвался агентом, полезай

В...

Гэри, ты так и знай: они тебя дурят. Хотя GAG и назван "логическим квестом", сделано это лишь для отвода глаз, и рассчитывать на логику здесь не приходится.

Писать для GAG прохождение — занятие совершенно неблагоприятное. Как, скажите, можно иметь дело с невероятной последовательностью парадоксальных действий типа "берешь в бумажнике на столе деньги и открываешь банку с мухами...". Ну его, это прохождение, совсем. Тем более, что в игре полным-полно мелких приколов, которые совершенно необязательно имеют отношение к главной линии, и охота за ними (кто больше?) ничуть не хуже поиска следов жизнедеятельности Темного Братства.

Итак, если ты настоящий секретный агент, будь всегда готов к тому, что две-



■ Собрав эту хитрую головоломку, для которой в числе прочего потребуются расческа и бутылка, Гэри запустит механизм воздушного шара

ри станут открываться только с третьего-четвертого полпинка, что там, где ты уже побывал двенадцать раз, на тринадцатый появится что-то новенькое, что кто-нибудь непременно уведет у тебя прямо из инвентаря с таким трудом найденный предмет (который, быть может, тебе никогда и не понадобится теперь).

Как же выжить в таких условиях? Ну, положим, выжить — то просто. Смерти в этой игрушке как бы и нет. Разумеется, время от времени Гэри будет попадать в ситуации, пройти которые с первой попытки не удастся. Но и тогда пара секунд черного экрана будут означать вовсе не печальный конец всего, а лишь краткую передышку перед следующей (может быть, не с такой серьезной рожей совершаемой, а?) попыткой. Главное — укажи, куда надо, и щелкни вовремя, вот тебе и весь интерфейс.

Производственная гимнастика

Квест — штука хорошая, но разве не возникало у вас порой, где-то в середине, особо занудного квестового фрагмента, желания сменить жанр и пойти размяться во что-нибудь аркадно-динамичное, идущее в соседнем окне, или просто встать и попрыгать. Может, и возникало, да вот как от сюжета оторваться, особенно ежели оный затягивает? Так и приходилось жить неразмявшимися. К счастью, в GAG встроено несколько мини-игр на меткость и скорость реакции, причем все до единой необходимы по сюжету и все до единой — с подвохом (подвохи ищите сами).

Взять, например, GAG-boy. Ну, подумаешь, очередной секстрис, ну, подумаешь, вместо прямоугольников падают голые тетки и дядьки, которые при удачном соединении сначала... гм, короче, того, а потом они исчезают. Подумаешь-то подумаешь, а только игра сделана, по заявлениям разработчиков, по "Камасутре", и способов "удачного соединения" оказывается столько, да и таких, что у самого мозга крюком при каждом удачном соединении становятся. "Удачные" позы выясняются методом тыка. И вот ведь что приятно — безвыходных положений, оказывается, даже и в "этом" не бывает.

Есть у GAG-boy и обратная сторона — от него важно все-таки оторваться (набрав предварительно 66 очков), иначе дальше в основном квесте не продвинешься.

Другой шедевр аркадного искусства — стрельба по крысам из рогатки. Когда на дальность и силу выстрела влияет длительность прицеливания, а крысы лезут из всех щелей и "каждая тварь норовит меня укусить", сохранить хладнокровие и перестрелять-таки всех

вредных грызунов способен далеко не каждый секретный агент. Только такой, как Гэри.

А еще есть убивание мух вилкой (потом этих двукрылых братьев важно не забыть зажать в СВЧ-печке и взять с собой на второй сидюк), прицельное плевание по свечке, которая вот-вот пережжет веревочку гильотины (угадайте, чья голова тогда покатится в корзину), ловля кровожадных куриных тушек где-то между адских жаровен (верхом на крокодиле и с пикой наперевес)...

Стеб со всеми удобствами

Итак, приготовьтесь к тому, что вас, то есть игроков, будут утешить. Но! Есть одно важное "Но". Все неприятности, па-



■ За пять секунд до несчастного конца. Не волнуйтесь — счастливый на самом деле тоже присутствует

дающие на вашу игровую голову, будут "только по игре".

Разработчики позаботились о том, чтобы играть в GAG было удобно и приятно. А потому сохраняться можно в любой момент, диалоги и видеовставки можно прерывать. Игрушка отлажена и не глючит (вот ведь удивительно, о самом собой разумеющихся вещах приходится писать как о достоинствах!). Когда надо — напоминает о необходимости смены диска, а иногда даже предупреждает об этом заранее: "Учти, CD менять придется!". Мелочи, а приятно.

Отдельного упоминания заслуживает инструкция по усмирению GAG-ов (она так и называется "Что такое GAG и как с ним бороться?"). В сей сопутствующей печатной продукции, помимо подробного описания интерфейса и принципов игры, помещен дневник разработчиков "Как мы делали GAG", плюс история о том, как им вообще пришло в голову его, GAG, сделать. Прямого отношения к сюжету данная история не имеет, но общую картинку дополняет. В руководство включена и другая полезная информация: Адреса и телефо-



■ И они совокупились, он исподвыподверта, а она сверхподснизуверта; и прозвучал стон страсти неземной; и исчезли они, и прибавилось мне два очка счету, а сверху уж нечто новое ногастое-рукастое валится...

ны китайских прачечных северо-западного административного округа города Москвы, Часть схемы городской канализации и Рецепт коктейля "Б-52". Короче говоря, нас опять виртуозно дуррачат, такие коктейли уже давно вышли из моды!!!!

Юмор по-русски

А вот это уже серьезно. Знаете ли вы, что всего два CD с игрой GAG способны приостановить работу дружного и слаженного коллектива? На пару-другую дней? До полного прохождения? Не верите — попробуйте на свой смех и риск. Не все шутки окажутся удачными — едва приколизм GAG скатывается к похабности, как почему-то юмор частично улетучивается; однако удачных шуток окажется в сто раз больше. Не всякий момент прохождения окажется легким, и подчас придется подолгу бродить с экрана на экран, воображая, что куда пристыковать и где какой предмет может быть захован; однако едва предмет пристыкован или найден, как интерес возвращается с удвоенной силой...

В сущности, GAG — едва ли не первая российская игра, которая нам в редакции искренне понравилась. Чего и вам желаю.

Василий Андреев,
при участии Ивана Самойлова

Играбельность	●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●
Ценность для жанра	●●●●●●●●
Мнение автора	●●●●●●●●
Игровой интерес	8.6
Время освоения: 10 минут	
Сложность: средняя	
Знание английского: как домашнее	

MADSPACE

Жанр: 3D action
Издатель: Auric Vision
Разработчик: Maddox Games
Системные требования: Pentium 120, 8 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 266, 16 Mb RAM
Multiplayer: модем, IPX
 DOS

Русские пришли

Всегда приятно, когда на заполненном американцами игровом рынке появляются российские разработки. Это пока довольно редкое явление, и реализацию каждого нового проекта игроманы-патриоты ждут с нетерпением. Естественно, что в такой обстановке выход игры MadSpace, которая активно рекламировалась в различных игровых журналах, не остался незамеченным.

Итак, раскроем же вожделенную коробочку с игрой, возьмем диск, вставим его в CD-ROM и...

Установка

После инсталляции MadSpace возникает табличка Setup — или установки. И в ней полным сюрпризом — мы ведь не любим читать документацию — покажутся два пункта: Stereo-устройство и "Распознавание речи". Игра поддерживает целых пять стерео-устройств, от очков до VFX-шлема. К сожалению, эти устройства, появившись на компьютерном рынке несколько лет назад, так и не смогли получить широкого распространения среди игроков ввиду своей дороговизны и неотработанной технологии. Однако, если мы и встречали игры, поддерживающие стереоустройства, то распознавание речи — это

что-то радикально новое. Войдя в этот пункт установок игры, попадаем в настройки системы распознавания. Всего программе необходимо распознавать 20 слов-команд, которые вы сможете подавать голосом через микрофон во время игры. Такие, например, как "Карта", "Взлет", "Мина". Есть и двойные команды управления оружием — о них чуть позже. Для более-менее успешного распознавания вам необходимо повторить эти 20 слов по пять раз каждое. Утомительно, но что поделать — алгоритм распознавания речи еще не совсем отшлифован. Более того, в документации сказано, что рекомендуется несколько раз пополнить базу распознавания. Таким образом, чем больше вы повторите ключевых слов в микрофон, тем лучше будет распознаваться ваша речь в игре. А если вам не понравится, как компьютер реагирует на ваши команды, либо не позволяют ресурсы (нужен как минимум Pentium 133) — управление голосом придется отключить и больше про него не вспоминать.

Всемирная Предыстория

Закончили с конфигурацией — запускаем игру. Мультяш в начале выглядит довольно неплохо, но сказывается низкое разрешение и отсутствие у художников Motion Capture. Или, на худой конец, plug-in для 3D Max. Например, передвигающийся по коридору человек очень уж напоминает больного в гипсе. После мультя — главное меню. И опять ролик, и обилие текста, поясняющего предысторию MadSpace. Суть такова: в середине 21 века, на свою беду, человечество изобрело субсветовой двигатель. Немедленно был сооружен корабль и отправлен к звезде Проксима. Оттуда он вернулся с послами иной цивилизации, которая называла себя керкопами. Они рассказали о ведущейся в Галактике войне против кракинов, ужасной, по их словам, расы. Кракины, пронохав каким-то образом о визите керкопов на Землю, послали к ней корабль-разрушитель. Войска керкопов были разбиты наголову, вместе с их планетой, и они бежали искать себе другое место жительства, заявив землянам, что "очень сожалеют о корабле-разрушителе, но ничем помочь не могут — только навсегда сохранить память о прекрасной планете Земля". Каковы союзнички!

Но через несколько лет, ведь корабль-разрушитель летел медленно, ученый-землянин нашел способ переселять разум людей из телесной оболочки в вооруженную до зубов машину. Позже разум стали называть "информационно-идентичной личностной матрицей". Процесс переселения был необратимым — тело погибало, зато человек превращался в разрушительного робота "Протей". Несколько добровольцев были в таком виде посланы к кораблю кракинов, чтобы проникнуть внутрь и уничтожить его изнутри. Удалось это только одному из "Протеев", в роли которого вы и выступаете...

Ура, приехали!

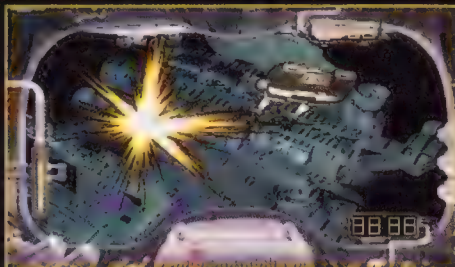
Наконец, после всех мультяш и текстов, начинается сама игра. И сердце акает — неужто обманули? На экране — интерактивное кино про космос в стиле Wetlands. Не волнуйтесь — первая, очень короткая часть MadSpace действительно выполнена в форме аркады. На экране проигрывается процесс вашего приближения к кораблю кракинов, а вы в это время, управляя прицелом, отстреливаете второстепенные вражеские корабли. С этой стадии MadSpace вы справитесь без труда, хотя думается, что любителям 3D action не очень понравится такое вступление для игры (тем более сделанное в разрешении 320x200).

После непрерывного 10-минутного шелкания "мышкой" вы видите, как ваш корабль подлетает к шлюзу... шлюз гостеприимно открывается (корабль-то вражеский — непонятно, заманивают, что ли?), и вот вы внутри. С этого момента и начинается тот самый 3D action.

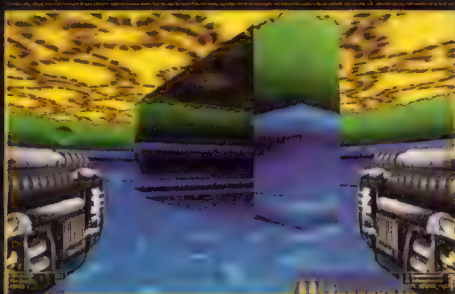
Что делать будем?

В соответствии с предысторией, вы в лице Протейя оказываетесь внутри лабиринтов корабля, один против огромной армии кракинских роботов. Игра следует всем канонам 3D action, не внося ничего принципиально нового — беготня по коридорам, отслеживание, или наоборот, бегство от роботов (зависит от количества ваших боеприпасов), сбор заботливо разложенного по полу оружия и power-ups. Полное отсутствие ключей к дверям, но наличие старого доброго принципа "нажми на кнопку на стене, чтобы открыть дверь в противоположном конце уровня".

Монстры, в роли которых выступает петающие и ползающие роботы, не так многочисленны, как, к примеру, стада импов в DOOM, и не набрасываются на вас толпой после открытия двери. Наоборот, они всячески скрываются, прячутся от вас за угол, носятся спикировать сверху. Таковая тактика причиняет вам неудобства еще и потому, что вы не в состоянии "задрать" голову или опустить взгляд более, чем на 45 градусов к горизонту — в больших помещениях приходится отходить назад, чтобы рассмотреть и прицелиться в парящих под потолком пришельцев. Правда, для "мышкистов" простора чуть больше — до 75 градусов, — видимо, авторы игры решили поддержать любителей хвостатого манипулятора. То, что монстры умеют летать, значительно прибавляет им шансов на жизнь — они ведут себя подобно роботам из Descent 2, постоянно двигаясь по всем направлениям в пространстве и затрудняя тем самым прицеливание.



■ Первая часть игры — "интерактивное видео" — выполнено довольно качественно из этого класса. Правда, в разрешении 320x200



■ Вот та самая неевклидовость — коридор между колоннами, которого с другой их стороны нет

А оно тебе надо?

Бросим взгляд на движок MadSpace, при ближайшем рассмотрении оказывающийся сводным братом технологии Build (на ней построен Duke 3D). Заявленная разработчиками "реальная многоэтажность помещений" действительно присутствует. Кое-где встречаются расположенные друг над другом этажи, перемещающихся над полом платформы, спиральные лестницы и т.д. Наклонные поверхности в игре наблюдаются, но очень редко.

Максимальное графическое разрешение — 640x480, причем в этом случае размер игрового экрана составляет 640x400, а скорость в конфигурации Pentium 266 MMX / 32 Мб RAM — 10–18 кадров в секунду (!). В режиме 320x200 встроенный счетчик (FRAMEINFO) показывает 25 кадров, хотя, возможно, это глюк — в VGA игра идет достаточно быстро. Но простите, в 1998 году играть в VGA-режиме...

Далее. Упомянутое на официальном сайте www.augicvision.com "динамическое освещение" на деле оборачивается полусекундным освещением тех текстур на стене, в которые попадает луч лазера. Изменение освещения стен, мимо которых этот луч пролетает, можно заметить только в очень темном коридоре. Спрайтовые монстры, которые неплохо выглядят на картинках руководства, в игре оказываются очень невыразительными и не производят впечатления "плохих ребят, которых нужно взорвать". Впрочем, разработчики сами признали, что намеренно решили избежать моря крови. Ну что же — алять нам с вами не повезло. Придется жертвовать красотой графики ради моральности.

Чего не завещал Евклид

Однако движок игры содержит довольно интересную особенность — неевклидово пространство. Лабиринты корабля, по которым перемещается главный герой, находятся именно в таком пространстве. Нечто подобное должно было впервые появиться в Prey, так что здесь мы IX обогнали.

Наш с вами реальный мир является евклидовым пространством, и именно оно изучается в школе на уроках геометрии. Математически, это пространство, в котором определено скалярное произведение, или же то, в котором выполняются аксиомы Евклида.

Не вдаваясь глубоко в науку, поясним, как неевклидовость выглядит в игре. Представьте себе небольшую круглую комнату, посередине которой стоят две колонны. Если вы стоите сбоку от одной из колонн так, что она закрывает собой другую — ничего необычного вы не замечаете. Но как только вы начнете обходить колонны, то обнаружите, что между ними вдаль уходит коридор, причем в обе стороны. Если пройти между колоннами с одной стороны, попадете в коридор, ведущий в комнату А. А если с другой — коридор приведет вас уже в комнату Б.

Это обстоятельство делает простые и по сути плоские урбаны, каковыми они кажутся поначалу, очень запутанными и чересчур сложными для понимания. Ведь представить себе такое пространство очень трудно — практически невозможно, поскольку в реальной жизни ничего такого мы никогда не видели и, хочется надеяться, не увидим. Тем не менее, в MadSpace этот принцип реализо-

ван, — однако сказать, что факт сей поднимает движок над остальными 3D action, никак нельзя. Как вторичные свойства, упомянем zoom (увеличение картинки) и возможность полностью убирать с экрана изображение оружия. Кстати, об оружии.

Стреляй, уйдет!

Придумывая оружие, разработчики пустили в ход все свое воображение — и получилось у них действительно нечто необычное. Во-первых, оружие делится на два типа — то, которое при использовании расходует заряды, это игломет, плаунчер, ракетомет, огнемет, эксплозер. И то, которое использует общую энергию вашего робота — лазер, флиггер, мегабласт, плазматрон и трекер. Эта же энергия позволяет роботу летать. Интересной находкой следует считать способ пополнения зарядов для игломета — он вырабатывает заряды из частей взорванных вами ранее роботов.

Во-вторых, "Протеи" может держать любое оружие правой или левой рукой (или захватом, если у него вместо рук захваты). Более того: в одну руку вы можете взять один вид оружия, в другую руку — другой. Тогда можно стрелять с обеих, и мощь ваша удвоится. У вас есть десять "слотов", как их называют сами разработчики, в каждом из которых может храниться любой вид оружия — десять разных видов, или же десять одинаковых, если найдете столько. Вы вольны свободно выкидывать из слотов оружие на землю и брать оружие в любой слот. Если вы используете систему управления голосом — можно брать оружие в правую или левую руку, командуя соответственно "Левый" или "Правый", и затем назвать вид оружия, в то время как ваши руки заняты управлением персонажем.

Действительно, действия с оружием довольно разнообразны, однако на практике это разнообразие мнимое. Хотя виды оружия планировались для разных типов сражений — для выстрелов на большую дистанцию и в упор, нельзя сказать, что оружие сбалансировано для сетевой игры, которую MadSpace поддерживает. А уж о зрелищности действий любого из средств разрушения и говорить не приходится — разноцветные шарики вылетают из дула и совершенно ненатурально взрываются.

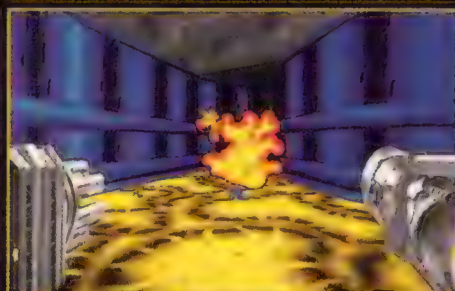
Ориентирование на местности

Видимо, авторам показалось, что играющий недостаточно запутан неевклидовым пространством, которое на плоской карте не изобразить. И решили еще более затруднить ориентирование на уровнях. Все значимые места корабля-разрушителя, от выходов до дверей, обозначены иероглифами кракинов. С одной стороны, это вполне логично, ведь корабль инопланетный. А с другой стороны — иероглифов этих 14 штук, и запомнить их с первого раза невозможно. Постоянно заглядывать в руководство — смех. К тому же — никто еще не придумал к табличкам планеты Строггос, выполненным на чистом английском языке.

Есть такое понятие — утрированность, очень применимое к компьютерным играм. Вероятно, в Maddox этого не знали и ввели в MadSpace никому не нужную псевдореалистичность.



■ Один из кракинских роботов



■ Взрывы в игре присутствуют, но особого восторга не вызывают

Марш Кракинов

Звуковое оформление сделано по популярной и удобной схеме — музыка записана в треках RedBook. К сожалению, и здесь ничего выдающегося отметить нельзя. Музыка сделана на синтезаторе с наложением живых инструментов. Мелодии простые, довольно медленные и потому совершенно не подходят к такому энергичному жанру, как 3D action. Вспомните, какую агрессивную и заводную музыку сделала группа Skinny Puppy для Descent 2 или какие треки Fear Factory сочинили для Carnageddon.

Закрывая коробку

К сожалению, и в данном случае разработчики не избежали распространенной ошибки — бросив все силы на разработку околоигровых "особенностей", забыли об одной из главных составляющих 3D action — о движке. Старый движок не станет намного круче, если навесить на него, как на новогоднюю елку, неевклидово пространство, систему распознавания речи, менеджмент вооружения и прочее подобное.

MadSpace трудно рекомендовать широким массам игроков, не интересующихся развитием 3D action. С другой же стороны, если вы следите за каждым новым явлением в жанре, то MadSpace может оказаться любопытен для вас благодаря своим различным неординарностям. Смотрите сами.

Вячеслав Голованов

Играбельность	●●●●●●
Графика	●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●
Ценность для жанра	●●●●●●
Мнение автора	●●●●●●
Игровой интерес	6.4
Время прохождения: от 10 до 15 часов	
Сложность: высокая	
Язык интерфейса: на английском	

WING COMMANDER ПРОРОКЕСЧ

Жанр: Космосимулятор

Издатель: EA

Разработчик: Origin Systems

Системные требования: Pentium 166, 32 Mb RAM

Рекомендуется: Pentium 166 плюс 3D ускоритель
Windows 95

*И придет Пришелец с сердцем
Kilrathi, к роду Kilrathi не
принадлежащий, и прольет он
очищающий пламень на наши головы,
и встанет Время Великой Тьмы,
Kn'thrak...*

**Пророчество древних
ясновидцев Клана Сивар**

Новая серия Wing Commander. Наконец-то. Такая реальная — 3 CD, которые можно потрогать, понюхать, покрутить в руках, полюбоваться картинками. А еще можно, и нужно, использовать их по прямому назначению — вставить в CD-ROM дисковод, и...

Вперед в прошлое

Признаться, этого момента я ждал давно и с огромным нетерпением. Ведь за плечами — война с Kilrathi: сотни кликов космической пустоты, мертвые острова погибших космических кораблей, потери боевых друзей и огромный счет в killboard.

Конечно, началось все с носителя Tiger's Claw (Wing Commander I). Межзвездная война с кошкоподобной расой Kilrathi длилась уже не один десяток лет. В то время выпускник Академии сразу попадал на фронт. Первые боевые вылеты со Spirit — именно она передала командование звеном в руки зеленого новичка. Далее старик Paladin преподавал тактику боя в плотном строю. Намело дел мы сотворили и с Maniac's, когда он был в качестве ведомого. А какие шутки разыгрывал над ним Iseman! — беднягу потом еле-еле уговорили разбаррикадировать дверь каюты, где он заперся со страху. И, конечно, сам Iseman — настоящий мастер, немногословный

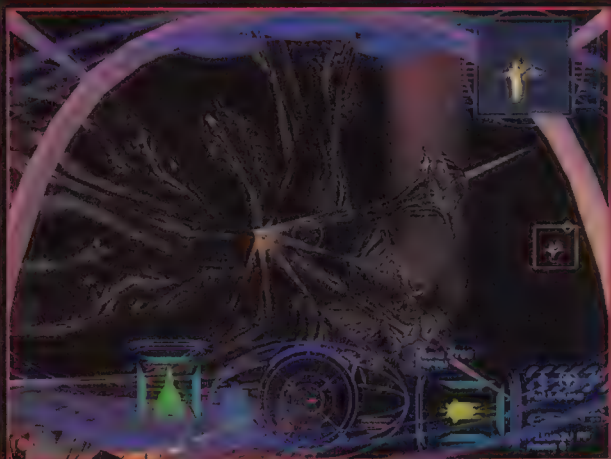
и знающий свое дело пилот-асс. Его короткая фраза "Wilco" означала одно — он погибнет, но выполнит мой приказ, приказ командира звена. Кого, как не Iseman, его стиль, его умение можно было считать образцом для подражания.

А затем была кампания в системе Firekka (Wing Commander: Special Operation), гигантский дреднот Sivar, способный одним залпом уничтожить все живое на целой планете, религиозный культ и Имперские Стражи. Хочется подчеркнуть — то был не просто add-on, а почти полноценный сиквел, с новыми кораблями и персонажами. Взять хотя бы новичка Doomsday — перед каждым вылетом у парня дрожали коленки, приходилось постоянно его подбадривать и словом, и личным примером. И еще одно знакомство — с Raigha, командующим флотом Kilrathi, который перешел на сторону людей по идеологическим соображениям.

Да, первая часть игры была гораздо больше, чем космический симулятор. Целый мир, попав в который однажды, ощущаешь себя так, как будто принадлежал ему всегда. И дело было не просто в выдающей-

ся по тем временам графике. В игре было нелинейное дерево кампаний, то есть звездных систем, ведущих к успешному прохождению. Динамическая система кампаний означала, что если вы проиграли одну миссию — то провалили всю кампанию, и сюжет отклонился от выигрышной линии. Потерпев поражение в двух системах, можно было играть еще очень долго, но к выигрышу это не приводило. А система наград и званий! О чем еще можно мечтать, даже сейчас? Вы были так глубоко вовлечены в перипетии развития сюжета, что только от вас и от ваших отношений с персонажами зависела порой судьба целой звездной системы. И хотя вы не могли самостоятельно выстроить линию беседы, по важности, и главное — интересу общения с остальными персонажами Wing Commander мог поспорить даже с наиболее мощными представителями жанра RPG.

Последовавшее продолжение — Wing Commander II: Vengeance of the Kilrathi ничего, кроме разочарования, не принесло. Согласен, наконец-то вы



■ Размеры линейных кораблей пришельцев ужасают. Истребитель легко может затеряться в такой громаде



■ Нет ничего лучше, чем хороший залп swarm ракетами. И красиво, и эффективно

могли подарить и имя, и фамилию, и позывной своему персонажу, но общение при этом ограничивалось лишь немногочисленными друзьями — Angel и Hobbes. Больше никто не желал общаться с предателем, ибо вас косвенно обвиняли в гибели Tiger's Claw. Не спорю, были введены новые правила — корабли классом выше эсминца могли быть уничтожены только торпедами. Как факт, расширился парк истребителей, однако их дизайн, да и графика вообще, вызывали справедливое недоумение. И даже негодование. А самое печальное обстоятельство — линейность сюжета WC II. Теперь проваленная миссия не наказывалась переходом в побочную звездную систему, и только несколько проигрышей подряд приводили к окончанию всей игры. Ход кампании не ветвился! Но, как бы то ни было, звездная война вступила в решающую фазу. Секретная база Kilrathi по производству истребителей-невидимок Strakha была уничтожена, прототип Morning Star возвращен, а настоящий предатель выведен на чистую воду (WC II: Secret Operations 1, 2).

Следующая серия Wing Commander III: The Heart of the Tiger снова перевернула мир, заставив забыть обо всем на этом свете. Во-первых — невероятная SVGA графика и полностью трехмерные модели космических кораблей. Во-вторых — скромная анимация уступила место полноэкранному видео с настоящими актерами. Да какими — Mark Hamill, Douglas McDowell и Tom Wilson! Не просто второразрядники, подшивающиеся на второсортных штампованных боевиках низшей категории, а настоящие "звезды номер один" Голливуда. Правда, теперь персонаж приобрел фиксированную личность — полковник Кристофер 'Maveric' Блэйр. Зато вы могли сами выстраивать линию общения с другими персонажами, устами Блэйра произнося одну из предлагавшихся на выбор фраз. И теперь важность такого общения оказалась возведена в квадрат. Ведь можно было не только пофлиртовать с девицей из Тактического отдела, пилотом Flint или покрутить шашни с механиком Rachel Coriolis (если кто не понял, то все они относились к слабой половине человечества). Неосторожные слова Блэйра могли реально сослужить плохую службу. Например, поссорившись с Flash, можно было лишиться себя новейшего истребителя Excalibur на ранних миссиях игры. Или же обиженный Maniac мог запросто отказаться летать с вами. Сюжет-

ная линия развивается так же, как в первой части — нелинейно. Понимаете, теперь только от ваших успехов зависит ход всей войны, а не только лишь судьба отдельных секторов пространства. Корабль-носитель TCS Victory либо отступал к Земле, либо углублялся в "космические дебри" Kilrathi — в зависимости от успеха или поражения в звездной системе. Таким образом, все — от проигрыша войны и поражения Земли и до сброса тектонической бомбы на планету-столицу Kilrathi с последующей победой — все лежит на совести игрока. Помните это себе, позже мы заострим на этом обстоятельстве особое внимание.

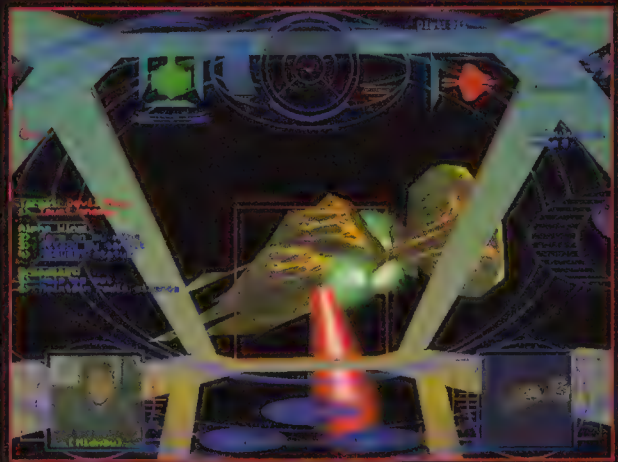
Воистину, серия WC III стала не только золотым достоянием жанра (чего там, всего игрового мира!), но и звездным часом Криса Робертса — продюсера и основателя сериала.

Гм-м... Давайте притворимся, что четвертой серии Wing Commander: The Price of Freedom не было вообще. Демарш Origin в сторону FMV нельзя назвать удачной идеей. Да и вместо благородных противников нам предлагали каких-то провинциальных пиратов и партизан с Периферии. Как сказал бы один известный гражданин, "WC IV — шаг вперед и два назад".

Так к чему все вышеизложенное? Несомненную важность экскурса в прошлое вы увидите чуть ниже. Ведь, правда, нельзя описывать новую серию без проведения аналогий с предыдущими. И сейчас настал черед перейти от бередящих душу воспоминаний к дню сегодняшнему — Wing Commander: Prophecy.

Незванный гость хуже татарина

Как известно всем, кто отслеживает происходящие в мире игр события, год-два назад компания Origin Systems пережила "творческий развод". От них упорхнул Крис Робертс — отец-основатель сериала, решивший переквалифицироваться в кинорежиссеры и запустивший в производ-



■ Devil Ray — крайне опасный противник и должен быть уничтожен в первую очередь



■ Первой жертвой новой войны стал некогда могучий флот Kilrathi

ство художественный фильм под названием — да, само собой разумеется — "Wing Commander". Остальная команда, должно быть, прикинув, что не так уж и много потеряла, решила продолжать движение к новой серии Wing Commander: Prophecy самостоятельно. Ситуация, в чем-то схожая с Activision, когда уже была готова технология и надо было срочно соорудить под нее новый сюжет.

В Prophecy сюжет не заставил себя долго ждать. Сценаристы полюбовно заключили, что если Kilrathi воевать запрещено, а вариант с гражданской войной потерпел фиаско, то почему бы не появиться новым пришельцам-злодеям? Да и вообще, отчего бы не перекроить всю сюжетную канву (ух!). Сказано — сделано.

Отныне вы не полковник Блэйр, которого уважали и побаивались даже отважные Kilrathi, за что, собственно они и подарили Блэйру почетное прозвище Heart of the Tiger. Нет, теперь вы юный лейтенант Лэнс Кейси (Lance Casey). Сын того самого майора, известного как 'Iceman' Кейси. Вместе со своим приятелем Maestro вы прямо из Академии прибываете на корабль-носитель Midway, несущий дежурство в бывших секторах Империи Kilrath. По прибытии нам предстоит познако-

миться с некоторыми довольно любопытными обитателями Midway. Первой нам представится командир звена — Stiletto, довольно миловидная девица, хотя и с подозрительно неаккуратно выкрашенными в ржавый цвет волосами. Либо авангардная мода, либо брак киноплёнки, одну из двух. Вторым по значимости аборигеном оказался — угадайте кто? Конечно же, Maniac! Он хоть и обзавелся брюшком — как-никак, возраст, но по-прежнему усиленно любезничает с девушками, пьёт горькую и совершает патрульные облёты. Когда находит время. Почти все новые знакомые отчего-то недолюбливают Кэйси, относясь к нему с полным пренебрежением.

Чуть позже мы встречаем Командора Блейра собственной персоной. Вот и говорите после этого о дежавю... Командор как привидение возникает в дверных проемах, тихим голосом супергероя произносит какую-нибудь философскую идею и растворяется во мраке коридора. Вероятно, такая метаморфоза связана с тем, что он снят с полетного расписания и в данный момент целиком занят разработкой различных приспособлений Midway

и методических пособия учебного симулятора... И на этом прервемся. Конечно, в Wing Commander: Prophecy гораздо больше персонажей, однако их мы рассмотрим чуть дальше, по ходу дела.

Итак, освоившись на Midway, мы идем на первый в жизни Кейси брифинг. Там выясняется, что от Kilrathi принят сигнал бедствия, и так как Midway — ближайший корабль, его долг прибыть на место происшествия. Однако все, что сумели обнаружить Тактики, так это жалкие обломки некогда грозного флота Kilrathi. И первым заданием для Кейси будет сопровождение спасательной команды к останкам крейсера Fralthi II. Экспедиция не обнаружила никаких признаков жизни на борту корабля, но по дороге домой была атакована неизвестными истребителями. Вот, собственно, и началось то, о чем мечтает каждый выпускник военных заведений — настоящая война.

Старое новое. Очень старое...

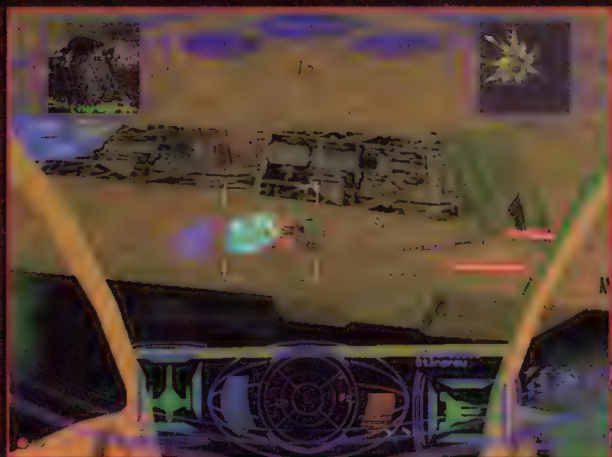
На самом деле история, положенная в основу WC Prophecy, подозрительно смахивает на сюжет телесериала Babylon 5. Давным-давно ясновидцы Kilrathi записали Пророчество, согласно которому вся раса будет уничтожена неведомой силой, желание которой состоит только в одном — убивать на своем пути все и вся. О том, что это за сила и откуда она возникла, пророки умалчивают. В общем, наступит конец света и все умрут.

И вот, судя по всему, время "всеобщего умирания" настало. Подтверждением тому служили надписи, сделанные кровью на стенах погибших кораблей Kilrathi — K'n'thrak, пора Тьмы. Теперь бедные кошкообразные спасаются бегством от таинственных захватчиков, но это только полбеда. Настоящая Беда в том, что чужаки, похоже, не остановятся на умерщвлении всех котов и, произведя кошконоцид, запросто переключатся на людское племя. Вдохновившись

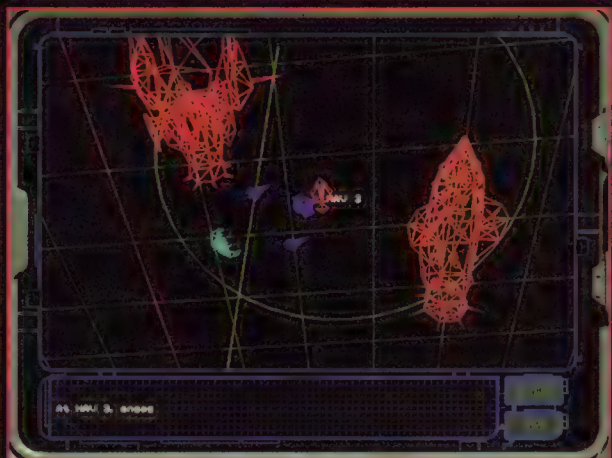
идеями спасения человечества, командование Midway принимает решение, граничащее с идиотизмом. Без кораблей поддержки начать боевые действия против целого флота инопланетян. Дальше — см. предыдущие серии WC.

Совершенно ясно: чтобы оправдать такую сюжетную завязку, требуется совершенно неординарный противник. Таинственный и чрезвычайно опасный. Настоящая Угроза Вселенной. Его личина обязана быть окутана покровом неизвестности, что должно стимулировать дополнительный интерес к сражению с его расой. "Новый сюжет, новая раса пришельцев — новая игра" — вот как позиционировалась WC Prophecy в рекламных буклетах. И действительно, на первых порах нашему взору открываются истребители и корабли довольно необычных очертаний, напоминающих формы морских рыб. Впрочем, еще больше они напоминают корабли Варлона из пресловутого Babylon 5. Пилотируют их странные насекомообразные существа, нарушающие радиозфир жучиным стрекотанием и прочими непонятными звукоизвержениями. И все было бы просто замечательно, если бы не одно превращение. Буквально через несколько миссий таинственные пришельцы, освоив, видимо, ларингофонные курсы, начинают засорять эфир своими комментариями на чистом английском языке. И неожиданно выясняется, что репертуар их фраз позаимствован из предыдущих частей WC: "я умираю как герой", "я опозорил расу" или "моя смерть будет отмщена/ты пожалеешь об этом". Подобной словесной шелухой утомляли Kilrathi еще на протяжении трех первых серий. Любои, кто играл в них хотя бы десять минут, не увидит в Wing Commander: Prophecy абсолютно ничего нового. Даже то, что преподносится как изюминка новой серии, а именно — корабли-убийцы, есть повторение идеи с дредноутом Sivar (см. выше) или Behemoth из WC III.

Таким образом, смысл в таких "невиданных и загадочных противниках" быстро пропадает. Зачем Origin потребовалось пилить под собой козырную сук — совершенно не ясно. Зато ясно следствие: вскоре к врагам отнестись с откровенной фамиллярностью, в них не видишь достойных оппонентов. Просто множество красных точек на радаре. Просто назойливые жуки, которых можно прихлопнуть легким шлепком газеты. Это усугубляется полным отсутствием дополнительной информации от ученых. Как их там? Э-э-э... Ксенозентомологов. Помни-



■ Для защиты Midway от налетов истребителей достаточно заманить их под огонь бортовых батарей. Но не пытайтесь проделывать то же самое с торпедоносцами



■ Трехмерные брифинги разжевывают любое задание буквально до мелочей. Приятно.

те — о Kilrathi нам было известно почти все — где живут, кто Император и так далее, вплоть до религии. А жуки так и остаются безликими жуками, без рода, без имени. Получается, что вы не пилот, а какой-то борец с насекомыми. Экстерминатор из ЖЭКа, что шляется по квартирам и мучает граждан своим извечным вопросом: "Тараканы есть?". А это скучно. И совсем неинтересно.

Испытуемый был излишне прямолинеен

Ну да Бог с ними, с жуками. "А что еще нового и интересного в WC Prophecy?" — спросите вы. Так и хочется буркнуть в сердцах — "Да ничего!". А ведь правда — ничего. И даже хуже. Таинственно исчезло многое привычное и свойственное именно Wing Commander.

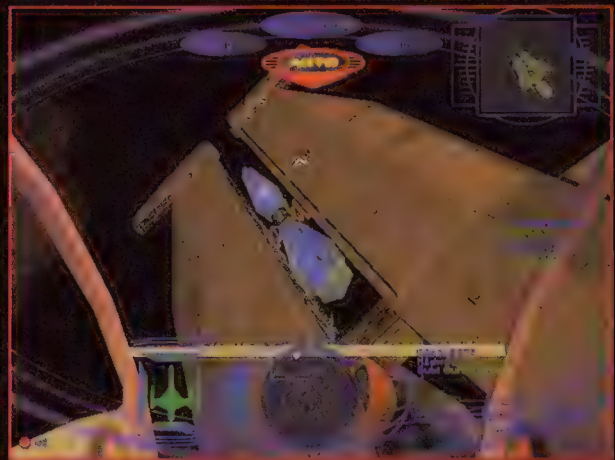
Сюжетно Prophecy развивается абсолютно линейно. TCS Midway по-прежнему скачет по звездным системам, каждая из которых представляет кампанию из пяти-девяти миссий. Однако, и это крайне важно, сколько бы миссий вы не провалили, следующая звездная система будет точно такой же, как и в случае успеха. То есть действие развивается лишь по одному пути. Будете ли вы играть второй-третий раз, зная наперед весь ход событий? То-то. Кроме того, это означает, что можно филонить, уклоняясь от выполнения не понравившейся миссии путем банального катапультирования. Конечно, вас не только пожурят, но и накажут. Наказанием будет дополнительная миссия в текущей системе, недоступная в случае нормального выполнения всех заданий. Обычно эта "штрафная" миссия отличается крайней сложностью и невероятной занудностью. НО! Ее-то тоже можно "пропустить"; забываемое Ctrl+E — и все дела. Главное — делать это грамотно, сразу после вылета, иначе можно попасть в лапы тараканов. Тем не менее, этим лучше не злоупотреблять, разумнее пытаться выполнить все плановые миссии честно. Иначе — зачем играть-то вообще?..

Вот мы добрались и до самих миссий. Они необычно неинтересны — как правило, "уничтожить всех" или патруль-рейд-конвой, непременно переходящий в "уничтожить всех". Вы догадываетесь, что это я клоню к сравнению хотя бы с WC III. Там были и планетарные миссии, и бомбардировка, и дуэли один на один с Kilrathi-ассом (прекрасная замена Deathmatch), охо-

та за бактериологическим оружием и еще много-много классного. Даже в первом WC присутствовала возможность глубокой разведки тылов противника с помощью трофейных истребителей — можно было "покататься" на Dralthi! В WC Prophecy ничего подобного нет и в помине. Конечно, несколько любопытных заданий есть, например, полная драматизма миссия спасения Клана Сивар — наиболее воинственной фракции Kilrathi. Теперь они союзники землян и нуждаются в помощи — однако для вашего ведомого Hawk та давняя война еще не окончилась. После отстрела всех жуков он призывает отомстить котам. За отца. Не слушайте эмоционального ветерана, ведь уничтожить легкие устаревшие истребители Dralthi — проще простого, все равно, что стрелять в спину ничего не подозревающей пенсионерки. Это, мягко говоря, некрасиво. А в остальном же особого разнообразия и оригинальности не наблюдается. Зато теперь есть миссии на таймер, то есть на время, как в древнем X-Wing. Например, нужно уничтожить всех противников да еще успеть за очень короткое время проинспектировать вражеские космические буи. Не успел — опоздал. Если вы за минуту без труда уничтожаете три-четыре истребителя, то такие задания невыполнимыми не покажутся, а вот новички могут не суметь справиться и разочароваться в игре.

Один на всех и все на одного

К такому же результату может привести и сложность предлагаемых заданий. Хотя ваше звено редко насчитывает менее трех истребителей, бывает даже до 15 машин в строю, численное превосходство всегда на стороне жуков. Причем в соотношении от 1:3 до 1:5 плюс подкрепления. Иногда количество врагов невероятно — опускаются руки, особенно если вы защищаете какой-либо объект. Пилоты из



■ Новое оружие Midway — плазменная пушка, превращающая его из жертвы в охотника



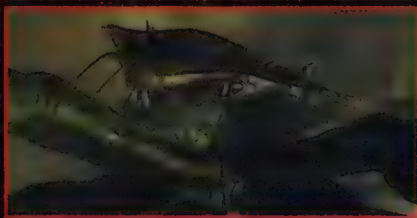
■ Хотя командир звена — вы, Stiletto с женской интуицией руководит направлением полета. И почему-то всегда оказывается права

жуков, прямо скажем, неважные — это давнишняя беда AI всей серии WC. Они плохо следят за хвостом, делают предсказуемые маневры, суетятся и постоянно врезаются друг в друга и в вас. Но их очень много. Иногда радар почти целиком заполнен красными точками — космос кишит жуками. Это усложняет даже элементарные задачи. Сложность достигает своего экстремума уже к тринадцатой-пятнадцатой миссии. Вследствие этого играть на установленном по умолчанию уровне сложности Ace становится практически невозможно. И дело не в проблеме вашего выживания, а просто не успеваешь за временем, или оберегаемый вами объект оказывается уничтоженным. Приходится переходить к уровню Veteran, после чего играть становится настолько легче, что невольно подумываешь об обратном переключении. Однако тут кроется одна тонкость. Подмечено, что на более легком уровне Veteran жуки пользуются самонаводящимися ракетами гораздо охотнее, чем на Ace. Парадокс?

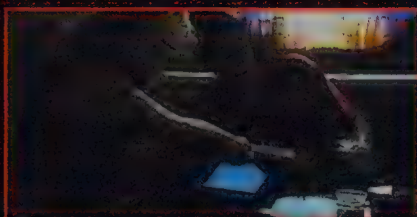
Но ни один недостаток не может считаться серьезным, если его не усугубляют "приятные" неприятности.



■ Вот он — командор Блэйр, такой таинственный и в то же время знакомый



■ Так выглядят наши разумные тараканы



■ Девушка пришла в бар одна. Кейси своими приставаниями испортил ей весь вечер



■ От болтовни Кейси все зевают — в буквальном смысле



■ Любопытство Лэнса до добра его не доведет. В данный момент он воздействует на нервы и испытывает терпение Хэвк. Зря...



■ Мэниас и Кейси — друзья навек. А еще вчера Мэниас обидно на него обзывался...



■ Рейчел — неуязвимая звезда, по совместительству — личный механик

Есть мнение, что технический про-

гресс в мире Wing Commander застыл на одном уровне. Никаких технических новинок, особых узлов или функций истребителя не наблюдается. По-прежнему нет никакой возможности заносить цели в память. Может быть, в Origin (хотя это маловероятно) никогда не слышали об адресации целей; попробовав один раз сыграть в TIE Fighter, они бы сразу усекали, насколько это удобно. А учитывая тот факт, что иногда на радаре бывает до нескольких десятков кораблей, быстро перебрать все из них и найти критичный для миссии практически невозможно. Понятно, что ветеран всех серий Wing Commander с таким положением дел давно смирился. Но если взглянуть на эту проблему глазами новичка?.. Далее.

Игра предполагает управление звеном и соответствующий менеджмент людских и материальных ресурсов. Так, по крайней мере, было раньше. Командир звена должен управлять хоть чем-нибудь, в конце-концов! А в WC Prophecy вы, кроме своего корабля, не управляете ничем. Команды "вступить в бой" и "выйти из боя" Кейси дает автоматически, без вашего ведома! Это начисто убивает любой элемент стратегии. Нельзя самому решить: принять ли бой или избежать ненужной стычки. Обидно — жуть. И о менеджменте. Кто-то решает за вас, на каком корабле лучше всего отправляться на ту или иную миссию и какое оружие в него загрузить. Объясняется это сюжетом — пока Кейси не переведут в эскадрон Black Widows, хороших машин вам не видать. Однако хочется задать резонный вопрос — а почему же на столь важные для всей войны (нет-нет, для всей Вселенной!) задания Кейси отправляют на убогом Tigershark?

Кина не будет...

В предыдущей серии WC IV перевес кинороликов над миссиями был доведен до полного абсурда. То есть завершить полет требовалось только для того, чтобы предаться просмотру маленького художественного опуса. В случае с WC Prophecy произошел обратный казус. Origin снова перегнули палку — в другую сторону. Теперь ролики настолько незначительны по смыслу и неуместны, что их настойчивое появление только мешает нормальному игровому процессу. И крайне раздражает. В Wing Commander: Prophecy можно легко определить са-

мую частонажимаемую клавишу. Судите сами. Вернулся из полета — нажал Esc, что бы не смотреть в десятый раз один и тот же ролик — посмотрел компьютер со статистикой (ах, новинка!) — жмешь Esc — брифинг — опять Esc (2 раза) — вылет — Esc.

Однако иногда этим крупницам "большого кино" удастся передать общее направление сюжета. Итак, после прибытия на носитель наш Кейси знакомится с командой корабля и остальными пилотами. Последние, особенно ветераны Maniac и Hawk, служившие с Iscraepom, сильно невзлюбили юного пилота. По сценарию, они мотивируют это комплексом взаимоотношений отца и сына (copyright Юнг & Фрейд). Но у меня есть другое мнение. Просто молодой актер Steven Petrasca, то есть Кейси, совершенно не похож на главного героя научно-фантастического фильма про отважных космонавтов. Какой-то он скользкий и вялый, нет в нем устремленности и подобающей героики. Ему подошла бы какая-нибудь молодежная комедия про жизнь и приключения студентов колледжа, причем роль студента-отличника, которого постоянно бьют "крутые" старшкурники. А образ спасителя человечества — не про Петрарку, "не та фактура", как сказал бы опытный режиссер. Тем более непонятно наблюдать, как наш Кейси лихо "не по-детски" залпом пьет странную синюю жидкость в баре и флиртует со всеми женщинами подряд. Ну да ладно. Самое странное начинается позже — не проходит и нескольких дней, а Maniac уже клянется вам в дружбе до гроба и называет "лучшим другом в своей жизни". А Hawk по-отечески называет "сыном". Вот как надо вливаться в коллектив!

И еще. По мере развития сюжета голос Кейси становится все более хрипловатым, а взгляд — задумчивым. Наверное, данная режиссерская задумка должна была показать мужание еще вчерашнего юнца и превращение его в настоящего героя. А вот зрителю кажется, что это просто пагубное влияние той самой синей жидкости, похожей на антифриз, что поддают в баре.

Попрошу всех в бар, сейчас мы и о нем поговорим. Никогда не думал, что пилотские будни выглядят так: выпил в баре — и тут же помчался выполнять миссию. Вернулся — и снова в бар. Других помещений на Midway, видимо, нет: только бар и предполетная комната. Пропуская стаканчик перед вылетом (или после), Кейси, как и положено в Wing Commander, общается с другими персонажами. Но если

раньше можно было ожидать ценных советов от ветеранов, интересных историй или каких-то душещипательных моментов, и при этом самому вести беседу, то WC Prophecy говорит нам: "Хватит!". Теперь общение сводится к абсолютно идиотским разговорам типа: "чтобы победить, мы должны быть сильными", "наше дело правое, главное держаться" или "не волнуйся, мы все когда-нибудь умрем". Еще юный Лэнс Кейси любит поболтать с женщинами — вот только в подруги себе он выбрал довольно странные кандидатуры. Во-первых, это все та же неформальная Stiletto. Далее — пожилая девушка Рэйчелл, она же личный механик Кейси. Ее основная проблема — возраст, Рэйчелл подмигивала еще Блэиру в WC III, а нашему герою она вообще годится в матери. Однако голубков это не смущает, и периодически можно заметить довольно двусмысленные взгляды, которые они бросают друг на друга (находясь, вероятно, под воздействием пресловутой синей жидкости). И наконец, третья пассия — служащая Тактического отдела, довольно странная крашеная в блондинку шатенка, также совсем не первой свежести. Она настолько погружена в свою науку, что даже выпить в бар заходит с ноутбуком, на котором постоянно жмет какие-то кнопки. Кейси совершенно неискушен в ведении развлекательных бесед флиртового характера. Поэтому всем трем дамам он мелет совершеннейшую чепуху, от которой они откровенно позевывают и скучают. Вы не можете как-либо вклинуться в беседу, а посему вынуждены либо смириться с "интуицией" Лэнса и смотреть эту галиматью дальше, либо опять нажимать Esc.

Нельзя не сказать и о самоплагиате со стороны Origin. Молчаливый Hawk молча точит свой гигантский нож-мачете (то же самое делала Cobra в WC III), а паникер Dallas отчаянно паникует (это вообще точная копия Doomsday из WC: SO). Вот вам и оригинальные творческие находки.

Конечно, кино — не главное в WC Prophecy, однако слабая работа режиссера и плохой подбор актеров делают местные ролики претендентами на звание худших полноэкранных видеофрагментов 1997 года. Смотреть их не только не интересно, но и вредно для психики.

Первым делом самолеты, ну а девушки — потом

Довольно критиковать мыльные оперы, перейдем к самому для нас важному. Ко всеобщей радости, WC Prophecy знакомит нас с новым поколением боевых машин. Это, во-первых, носитель Midway. Огромный корабль, особенно относительно предыдущих носителей. Теперь его быстро не облететь, даже на форсаже, путешествие может затянуться. А какая огневая мощь! — несколько рядов турелей способны уничтожить любое количество истребителей противника, — главное, чтобы они не оказались вооружены торпедами. Работа Командора Блейра не прошла даром, и ближе к концу игры Midway оснащают гигантской плазменной пушкой, способной уничтожить целый вражеский флот с одного залпа. Так из жертвы Midway сам становится кораблем-убийцей.

В парке истребителей произошли глобальные изменения. Давайте рассмотрим каждый из них отдельно. Машины Конфедерации:

Piranha — аналог Arrow, самая легкая машина со слабым вооружением, зато довольно шустрая. По традиции, первые миссии вам предстоит пройти именно на ней.

Tigershark — логическое развитие Hellcat, многофункционального истребителя времен войны с Kilrathi. От своего предка отличается незначительным приростом скорости и реабилитированными орудиями mass-driver. Подавляющее большинство миссий вы проведете в кабине Tigershark, поэтому очень полезно хорошо познаться со всеми достоинствами и недостатками этой конструкции. Достоинств немного — хорошая броня, обилие неуправляемых ракет, charging massdriver; к недостаткам относится все остальное.

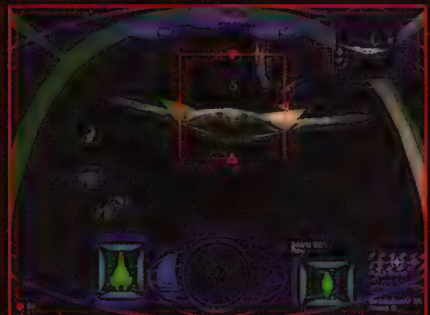
Panther — прекрасный маневренный истребитель с очень мощным оружием, особенно при полном залпе, и особенно по сравнению с Tigershark. Становится доступным только после того, как Кейси переводят в эскадрон ветеранов Black Widows, где уже числятся Maniac и Hawk. Опробовав Panther в бою, хочется воскликнуть — "Давно бы так!". Достоинства, кроме вышеперечисленных, — скорость, хороший расклад ракет, мощные щиты. К недостаткам относится слабое бронирование и медленный перезаряд оружия при использовании полного залпа.



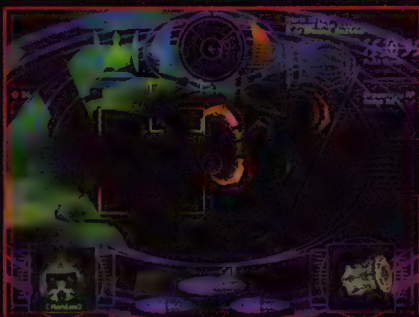
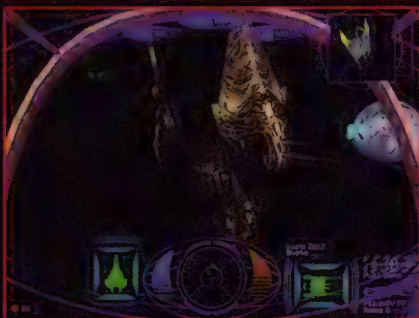
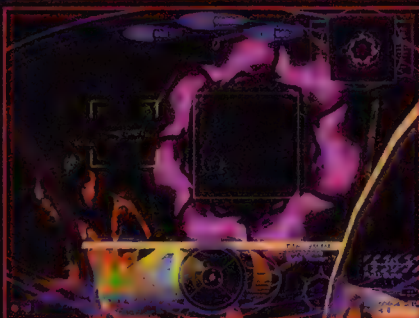
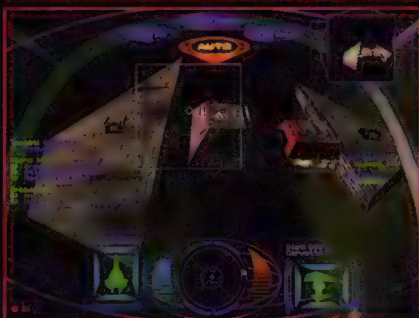
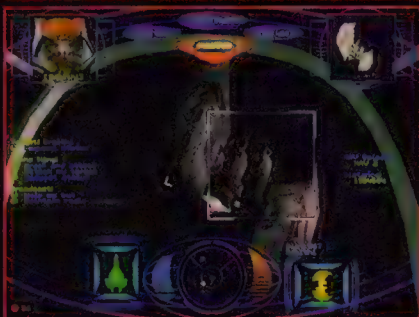
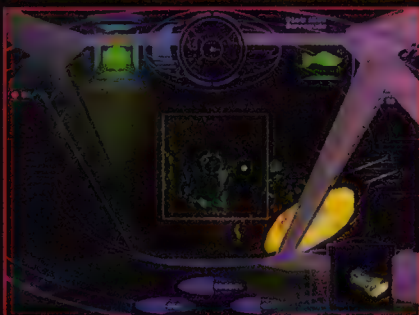
■ Она любит выпить. Этим надо воспользоваться...



■ Победа. Все рады, всем по медали!..



Vampire — изначально истребители этого класса не базируются на Midway, а приходят почти в финале игры с подкреплением от Конфедерации. Только самых лучших пилотов перево-



дят в эскадрон Wolf Pack, оснащенный Vampire. Любое прилагательное, относящееся к Vampire, следует употреблять совместно со словом "суперэкстремальный". Прекрасное вооружение — два попадания, и любая машина врага разваливается на мелкие кусочки. Невероятная маневренность — благодаря размещенным на законцовках крыльев двигателям, радиус разворота крайне мал, фактически, можно без инерции сменить вектор направления. Броня и защита — в последней миссии вы оцените ее сами. Одним словом, пилотируя Vampire, можно в одиночку противостоять целому флоту тараканов, оставаясь практически невредимым и не пользуясь ракетами. Иногда победы даются так легко, что играть становится невероятно просто, даже чувствуется какая-то несправедливость.

Wasp — ракетносец среднего класса. Основное вооружение — ракеты, всех типов. Но особенно приятными следует считать ракеты Swarm. От залпа шестью ракетами сразу уйдет не один жук, на глупости типа decoy chaff эти ракеты не отвлекаются. Osprey совершенно незаменим при защите Midway — когда нет времени расстреливать каждого нападающего из пушек, на смену приходят ракеты. Однако опасайтесь атак сзади — защита ракетносеца не относится к его преимуществам.

Shrike — тяжелый торпедоносец для атаки линейных кораблей. Неповоротлив как слон, оружие долго перезаряжается, броня довольно слабая. Летать на Shrike, особенно вступать в бой с легкими истребителями — чистой воды самоубийство. Эффективен только с прикрытием. Кстати, в большинстве миссий вы и выступаете в качестве прикрытия, а ваши товарищи пилотируют Shrike. Помните о вышесказанном — потерять его — дело пяти секунд, а линейные корабли уничтожает только он. Лишившись его, вы автоматически проигрываете миссию.

Devastator — тяжелый торпедоносец-бомбардировщик. Полная противоположность предыдущему — настоящая летающая крепость! Оснащен боковыми турелями, автоматически открывающими огонь по ближайшему противнику. Но самое главное — плазменная пушка. Долго заряжается, зато уничтожает любой корабль с одного попадания, даже не прямого. Devastator способен в мгновение ока расправиться даже с вражескими корветами класса Barracuda.

"На тронх" его даешь!

Корабли противника отличаются качественно слабым вооружением и опасны только в больших количествах. Впрочем, так было всегда, и это правильно. Это относится к Morray и Manta, аналогичных первым двум истребителям землян. Редко встречаются действительно невероятно опасные тяжелые истребители Devil Ray. Их ни в коем случае нельзя оставлять без внимания и сразу атаковать, так как они атакуют вас в первую очередь и уничтожают очень быстро. Следует отметить также бомбардировщики Ray — после своей гибели они оставляют массу очень легких, но назойливых самостоятельных истребителей Remora. Каждый из них в отдельности не представляет серьезной опасности, но стайка из восьми гаденышей может причинить немало беспокойств. То же самое относится и к Scate, но его составляющие, обычно около пяти-шести, прочнее и опаснее. Обратная картина происходит со Stingray, они объединяются по-трое, образуя очень опасный тяжелый штурмовик. Истребители Squid отличаются крайней маневренностью и огневой мощью, а вот предназначение Lamprey так и осталось загадкой. Это довольно медлительное и слабенькое устройство, суть — легкая мишень.

Линейные корабли инопланетян также отличаются внушительными размерами и любопытной конструкцией. Крейсер Hydra, например, напоминает гигантского осьминога, распротершего для атаки свои щупальца, а корабль-убийца Kraken представляет собой совершенно неопишное зрелище — смесь огромного цветка и спрута.

Kilrathi из клана Сивар оказались прекрасными союзниками — отличными и смелыми пилотами. Они отчаянно дерутся при любом соотношении сил, никогда не выходят из сражения и не отказываются защищать Midway. Кораблей союзников немного. Это, во-первых, устаревший легкий истребитель Dralhti. Летать на нем способны только безумно отважные Kilrathi, причем самоуверенность — их единственное спасение. Тяжелый Vaktoth тоже изрядно устарел. Когда-то это была лучшая машина Kilrathi, сейчас же медлительность и неповоротливость делают его опасным лишь в руках опытного воина. Можно отметить, что это — единственный истребитель, оснащенный задней турелью, так что если вы играете на симуляторе

Midway, не атакуйте Vaktoth сразу с близкого расстояния.

Когда прощается все

То, что вы прочли выше, демонстрирует довольно критический подход к игре. Однако как только дело доходит до самого главного — до космического боя, хочется забыть обо всем, что можно назвать малейшим недовольством или претензией. Графическая реализация Wing Commander: Prophecy и есть то, ради чего необходимо уделить игре внимание. Признаться, такого мы еще никогда не видели, по крайней мере, в космических симуляторах, и вряд ли скоро увидим. Однако тут надо сделать небольшую оговорку. WC Prophecy без акселераторов выглядит почти также, как две предыдущие серии — существенных различий практически нет. А если и есть, то их надо долго искать — занятие неблагодарное. Есть также вариант для Direct3D ускорителей, но его мы рассматривать не будем — лучше поговорим об интерфейсе Glide. Да-да, о всеми любимом 3Dfx. Как это ни банально, но маленькая карта опять сделала невероятную работу.

Glide вариант WC Prophecy — это совершенно фантастическое, феерическое шоу, буйство красок и всевозможных спецэффектов. Во-первых, разноцветные газовые скопления — небуляры. Теперь космос — не черная пустота с спектрическими лампочками звезд, а объемное многоцветное пространство. Выстрелы энергетического оружия из разноцветных полосок превратились в объемные лучи — прозрачные по краям сечения и плотные, слепящие в центре. Попадание в истребитель вызывает прозрачную зелено-голубую сферу щита. А если вы стреляете в большой корабль при работающем излучателе защиты, то вашим глазам предстает удивительное зрелище — полупрозрачная стена, переливающаяся синими разводами. Ракеты оставляют за собой прозрачные шлейфы, истребители взрываются, озаряя пространство разноцветными всполохами — чужие порождают зеленоватую вспышку, свои — красную. Да-а, это действительно стоит увидеть, даже если вы не поклонник данного жанра или конкретно серии WC. Тот самый случай полного триумфа графики, аналогичный Quake 2.

И еще. Ключевые моменты миссий, то есть когда меняется задание или наступает критическое событие, приобрели иллюстрацию. Это значит, что вместо вводной типа "с кораблем таким-то произошло то-то" нам де-

монстрируется ролик, выполненный на игровом движке, аналогичный видам внешних камер. Но дело в том, что эти ролики совершенно затмевают собой FMV! После них смотреть "киношную" анимацию просто не хочется, она кажется нелепой, плоской и примитивной...

Звук? Dolby Surround, 16 бит. Музыка? С музыкой чуть сложнее — на протяжении одного CD можно слушать только одну музыкальную тему, треков как таковых нет. Но это не беда — хуже то, что тема первого диска — органная. И приедается довольно быстро — темп и размер не подходят для быстротекущего сражения. Со вторым и третьим дисками дело гораздо лучше, а самые подходящие мелодии вас поджидают в симуляторе: ритмичный industrial!

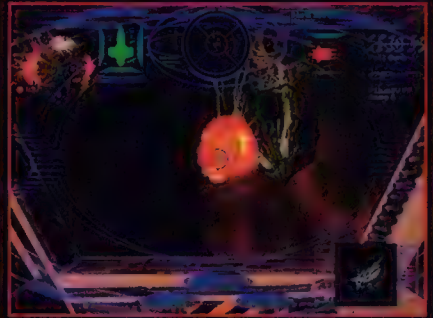
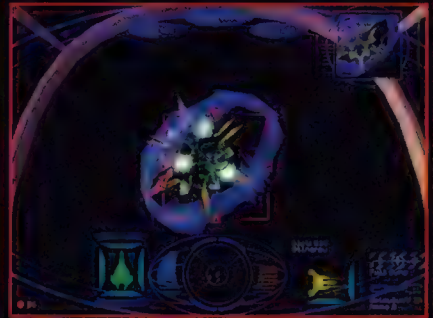
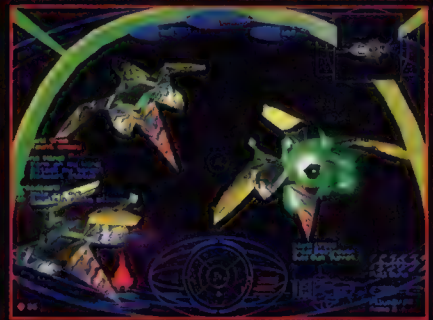
И все-таки, он жив!

Подошла нелегкая пора подвести итог. Wing Commander никогда не был реалистичным космическим симулятором, если о таковом можно говорить. Тут не произошло никаких изменений. Более того, новая серия существенно сместилась в область аркады.

Wing Commander всегда был Историей, сагой. И тут у Prophecy большие проблемы. Это и отход от старых традиций, героев, и неудачная реализация потенциально неплохих задумок, и линейность сюжета... словом, недочетов масса. Вероятно, потеря Криса Робертса не могла не сказаться на здоровье его детища. Графика — самая удачная, что есть в игре. А самое неудачное — игра слишком быстро заканчивается. Разгромили вражеский портал — и все. Кстати, данное обстоятельство дает повод полагать, что продолжение будет очень и очень скоро.

Ценность WC Prophecy для жанра, в данный момент, огромна. Игра установила новый стандарт оформления, а конкуренты получили новый, великолепный ориентир и образец для подражания. Если бы не было предыдущих серий, то WC Prophecy стала бы событием во всей индустрии. А так ее значимость слегка притуплена прошлыми успехами Origin. И тем не менее, Wing Commander: Prophecy — одна из тех игр, что затягивают, держат и не отпускают до самого завершения. Продюсер Крис Робертс ушел, Командор Кристофер Блэйр погиб, а Wing Commander, несмотря ни на что, жив. И будет жить.

Александр Ланда



P.S. Если бы Origin EA переиздали WC III: The Heart of the Tiger на улучшенном движке и с поддержкой 3D карт, получилась бы совершенно хитовая вещь.

Играбельность ●●●●●●●●●●

Графика 3Dfx ★★★★★★

Звук и музыка ●●●●●●●●●●

Ценность для жанра ●●●●●●●●●●

Мнение автора ●●●●●●●●●●

Игровой интерес **8.4**

Время освоения: от 0.5 до 1 часа

Сложность: средняя

Знание английского: желательное

Flight Unlimited II

Жанр: Авиасимулятор
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Looking Glass Studios
Системные требования: Pentium 120, 16 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 200, 32 Mb RAM, 3D уск.
Multiplayer: n/a
Windows 95

Make it real, but make it fun

"Сделай реалистично, но при том и интересно!" — развивая тем самым знаменитый лозунг Microsoft, команда Looking Glass Studios приступила к созданию Flight Unlimited II. Как известно, Flight Unlimited — представитель немногочисленного семейства "реалистичных" авиасимуляторов, к которым относятся Microsoft Flight Simulator и недавно появившийся Sierra Pro Pilot. Объединяющей их особенностью является небывало высокий реализм управления, поведения самолета и летной модели. Причем играющему приходится не только управлять самолетом, но и прокладывать курс с помощью реального навигационного оборудования, осуществлять радиокontakt с наземными службами на соответ-

хорошо известной игры, первая версия которой имела большой успех среди поклонников авиасимуляторов.

Летайте самолетами "Аерофлота"!

По определению, Flight Unlimited II, как и большинству "гражданских" симуляторов, чуждо понятие кампании.



По собственному заявлению создателей игры, основной целью Full является погружение играющего в мир малой авиации (General Aviation) — вам предстоит самостоятельно планировать и совершать трансконтинентальные перелеты, в любое время суток и при любых метеорологических условиях. Мир Full можно пересечь за каких-нибудь полтора-два часа: на карту нанесен участок западного побережья Соединенных Штатов в районе Сан-Франциско площадью около 11000 квадратных миль. Конечно, 11000 миль — территория небольшая — тот же Microsoft Flight Simulator позволяет облететь весь земной шар. Но зато ни один другой симулятор (и MSFS в том числе) не может похвастать поверхностью земли, моделируемой с точностью до 4 метров. Расстилающийся под крылом пейзаж выглядит невероятно реалистично. Долины и невысокие горы Калифорнии, многочисленные реки и озера, прямоугольники полей, извилистые ленты дорог — авто-

Да, конечно, самолет — машина, но притом и какое орудие познания! Это он открыл нам истинное лицо земли
Антуан Де Сент-Экзюпери
"Планета людей"

ры симулятора гарантируют абсолютную географическую достоверность.

Full содержит 41 посадочную площадку — точные копии реально существующих аэропортов. Моделируются не только взлетно-посадочные полосы, но и рулежные дорожки, терминалы аэровокзала, зоны парковки и ангары. Разметка и освещение полос опять же в точности соответствуют аэропортам-прототипам. По рулежкам и ВПП курсируют многочисленные лайнеры, приписанные к "всамделишным" авиакомпаниям — невозможно, например, без слез умиления смотреть на величественный Boeing-777 с надписью "Аерофлот" на борту. Небесное пространство постоянно бороздят десятки воздушных судов: небольшие поршневые самолетики и гигантские аэробусы, военнотранспортные самолеты и истребители находящейся неподалеку авиабазы ВВС США Travis.

Прежде, чем занять место за штурвалом, следует тщательно спланировать предстоящий полет с помощью Flight Planner. Он представлен в виде карты, на которую нанесены все доступные аэропорты. Вам предлагается выбрать пункты отправления, назначения и промежуточных посадок, а также нанести на карту координаты точек поворота — turning points. К сожалению, возможность выбора погодных условий довольно ограничена: скорость и направление ветра, состояние и высота облачного покрова, наличие или отсутствие дождя и тумана. Ничего подобного множественным атмосферным фронтам MSFS здесь, увы, нет. И наконец, необходимо выбрать машину для предстоящего полета. В вашем распоряжении пять самолетов. Trainer — несложный в управлении одномоторный самолетик, часто используемый для обучения начинающих пилотов. Piper Arrow RA-28R-200 — более современный самолет, в отличие от Trainer эта машина оснащена убирающимся в полете шасси и регулируемым шагом винта. DHC-2 De Havilland Beaver — гидроплан, который может с одинаковым успехом садиться как на водную поверхность, так и на сушу — благодаря колесному шасси, убирающемуся внутрь поплавков. Raytheon Aircraft Beech Baron 58 — двухмоторный самолет бизнес-класса. Достаточно совершенная машина, ос-



■ Невозможно отказать себе в удовольствии пролететь под знаменитым мостом Golden Gate ... или хотя бы над ним

вующих частотах, учитывать метеосводки... одним словом, выполнять все без исключения функции пилота самолета. Так как подобные игры не подразумевают ведения боевых действий, а все внимание отводят самому процессу полета и подготовке к нему, давайте для удобства именовать их "гражданскими" симуляторами. Рассматриваемый нами Flight Unlimited II — логическое развитие

нащенная двумя двигателями Teledyne Continental IO-550-C мощностью в 300 лошадиных сил каждый. North American P-51D Mustang — один из лучших истребителей времен Второй Мировой войны, оснащенный мотором Rolls Royce Merlin мощностью 1612 лошадиных сил. Вопреки отзывам пилотов тех времен, "Мустанг" очень капризен и труден в управлении. Его акробатические возможности невероятно широки, однако, совершая мертвую петлю на P-51D, вы не всегда застрахованы от встречи с землей — самолет склонен к срыву в неуправляемое пики.

За штурвалом

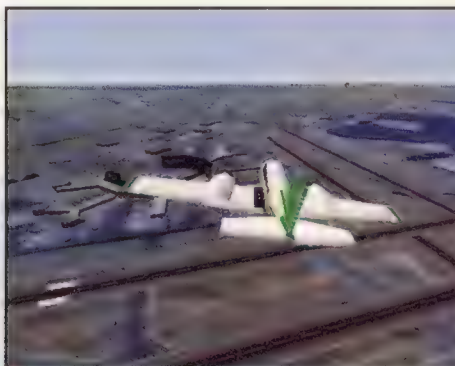
Как и следует ожидать, полет в Flight Unlimited II имитируется на самом высоком уровне реализма. Реакции машины естественны, а характеристики управляемости варьируются в зависимости от скорости и высоты. Хорошо реализована инерционность самолета — машина склонна "зависать" при сильных кренах, а неаккуратная работа рулями высоты приводит к сильной продольной раскачке. О приближении срыва потока сигнализирует зуммер, после чего самолет стремительно теряет высоту и управляемость. В полете пилот контролирует положение закрылков, обороты двигателя, величину шага винта и состав горючей смеси. Одновременно нужно следить за показаниями контрольно-измерительных приборов, отслеживающих температуру в системе охлаждения, количество оборотов коленчатого вала и несущего винта, а также давление и температуру масла. Поскольку моделируемые в игре самолеты не оборудованы гироскопами, позволяющими автоматически сохранять заданное направление, машина достаточно часто меняет траекторию при болтанке. Так что вам придется вручную корректировать отклонения, возникающие в результате аэродинамических возмущений. Кстати, без приличного джойстика за Flight Unlimited II лучше вообще не садиться, а отсутствие педалей ощутимо осложнит полет при сильном боковом ветре.

В отличие от упрощенных симуляторов военных машин, в "гражданских" воздействие перегрузок куда как более опасно и ощутимо для вашего самолета. Выполняя вираж на скорости 150–180 узлов, вы слышите тяжелый скрип перегруженного планера. Одно резкое движение — и вы лишились крыла. При жесткой посадке может запросто подломиться стойка шасси или отвалиться хвостовое оперение. Выпущенные на высоких скоростях закрылки непременно выйдут из строя. Все это заставляет внимательнее относиться к возможнос-

тям машины и тщательнее планировать маневры.

Несмотря на скромную систему контроля метеословий, Flight Unlimited II располагает вполне реальной атмосферой. Восходящие и нисходящие воздушные потоки изрядно болтают ваш самолет. Разработчики поставили наличие и характер вертикальных воздушных течений в зависимость от массы факторов: общих погодных условий, времени суток, высоты облачного покрова, характера земной поверхности. Имитация грозы заслуживает отдельного упоминания: косая стена дождя то и дело взрывается слепящими вспышками молний, капли воды ползут по ветровому стеклу, а громовые раскаты заглушают звук мотора. Пугающий реализм происходящего превращает полет под дождем в поистине захватывающее приключение.

В полете иногда даже случаются отказы. Может внезапно заглохнуть двигатель, выйти из строя система подачи топлива или электрооборудование. В этой связи уместно упомянуть, что FU II — один из немногих симуляторов, где возможно осуществить посадку "на брюхо".



Аэропорт Сан-Франциско днем...

...и ночью

Сориентируемся...

"Гражданские" авиасимуляторы не стоили бы доброго слова, если бы в них отсутствовали такие моменты, как регламент движения воздушных судов и навигация. Поскольку о Flight Unlimited добрых слов сказано немало, можно догадаться, что и то и другое реализовано компанией Looking Glass на самом высоком уровне.

Игра содержит модели 31 неуправляемого аэропорта (uncontrolled airport) и 15 управляемых аэропортов (controlled airport) класса В, С и D. Во всех управляемых аэропортах реализованы информационные терминалы ATIS (Automatic Terminal Information Service), диспетчерская старта и парковки (Ground Controller) и диспетчерская зоны (Tower Controller). Кроме того, в аэропортах класса В и С работают диспет-

черы радаров (Radar Control). С помощью ATIS пилот получает информацию о метеорологических условиях. Ground Controller снабжает вас инструкциями по рулению — на ВПП или в зону парковки. Tower Controller дает разрешение на



Никогда не думал, что Калифорния — настолько красивое место

взлет или посадку, информирует вас о режиме работы порта, поддерживает порядок движения самолетов в воздушных зонах. Radar Control указывает курс на любой доступный аэродром. Кроме того, в управляемых аэропортах работает инструментальная система посадки (Instrument Landing System), позволяющая осуществлять посадку в условиях плохой видимости. А точнее, ILS позволяет вам безопасно садиться вообще без визуального контакта с ВПП.

Перед вылетом вам придется провести целую сессию переговоров с диспетчерскими службами. Для начала необходимо связаться с информационным терминалом



ATIS, затем настроиться на частоту Ground Controller и запросить разрешение на руление из зоны парковки. Диспетчер старта направляет вас к соответствующему торцу ВПП. Остановившись перед полосой, вы должны связаться с Tower Controller и доложить о готовности к взлету. Если ваша ВПП свободна от других летательных аппаратов, диспетчер зоны разрешит вам немедленный взлет — "you are cleared for take off" — и сообщит направление

и высоту круга (например, левый круг на высоте 1000 футов). При подлете к аэропорту назначения вы сообщаете диспетчеру зоны о своем положении относительно аэропорта. Диспетчер укажет номер активной ВПП, направление круга и назовет ваш номер в очереди на посадку. При освобождении очереди Tower Controller разрешит вам посадку.

Радиоэфир FUII великолепен. Начать с того, что он полностью озвучен. То есть, общаясь с диспетчером, вы слышите его голос, хотя текст сообщения и дублируется субтитрами. Приятно, что реакции диспетчера на ваши действия сохраняют признаки разумной интерактивности, даже если вы полностью игнорируете его команды: вместо того, чтобы тупо бубнить свои инструкции, диспетчер призовет вас к порядку, а потом сообщит всем бортам о появлении в порту сумасшедшего. Заблудись вы в аэропорту, диспетчер сдержанно порекомендует вам воспользоваться схемой руления. А если вам взбредет в голову устроить азробатическое представление в воздушных зонах, он осведомится, долго ли вы будете там безобразничать. Добавьте к этому беспре-

ческих условиях — низкая облачность, гроза, а также в гористой местности, когда радиосвязь и основанные на ней системы навигации не функционируют.

Основная трудность при использовании Dead Reckoning заключается в необходимости с высочайшей точностью выдерживать расчетные курс и скорость, особенно в темное время суток или в условиях плохой видимости. Проще и удобнее ориентироваться с помощью дальномерно-радиальных станций VOR/DME. VOR (Very High Frequency Omni-Directional Range) — это радиомаяки, каждый из которых излучает радиосигнал на собственной уникальной частоте. Положение радиомаяков нанесено на карту. Направление на выбранную VOR-станцию отслеживается с помощью гирокомпаса Directional Gyro. Вы



всегда можете определить свои координаты относительно любых двух радиомаяков. Достоинства этого метода очевидны: он позволяет вам уверенно ориентироваться, причем не только в пределах заранее спланированного маршрута, но и в любой точке планеты, находящейся в радиусе действия VOR-станций. Недостаток всего один: многие самолеты не имеют оборудования для приема сигналов от радиомаяков. Например, гидроплан Beaver, предназначенный для исследовательских полетов вдали от проторенных воздушных трасс, оснащен только компасом и часами — он не может ни принимать VOR-сигналы, ни пользоваться инструментальной системой посадки.

Совершенно ясно, что FUII не обошелся без мощной информационно-справочной системы. Изданный в виде отдельной книги, help-файл этого симулятора стал бы прекрасным пособием для начинающего пилота малой авиации. Помимо основ пилотажа и навигации, вы найдете здесь таблицы частот радиофицированных служб, схемы руления всех аэропортов — в больших портах без такой схемы не обойтись, характеристики имитируемых в игре летательных аппаратов и массу других полезных сведений.

Под крылом самолета

Графическое оформление FUII нельзя назвать событием в игровом мире. И тем не менее, такая реализация является отличным компромиссом между быстродействием и детализацией: не слишком совершенные трехмерные объекты компенсируются великолепно прорисованным ландшафтом. Как обычно, обладатели 3D акселератора получают не только ускоренную, но и гораздо более интересную графику.

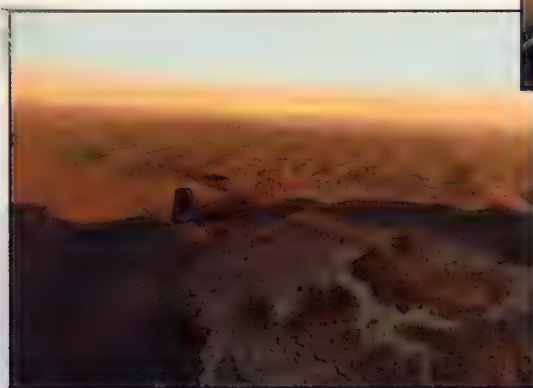
Стереозвук FUII выше всяких похвал. Вы слышите не только рев мотора, гудение винта и шелест рассекаемого воздуха, но и шипение передвигаемых закрылков, скрип планера при перегрузках, а также гром и шорох падающих на стекло дождевых капель. А вздумав приводниться на каком-нибудь тихом озере, вы даже услышите крики пролетающих чаек или утиное кряканье в прибрежных камышах.

* * *

Итак, вот он, основной конкурент Microsoft Flight Simulator. Можно ли назвать Flight Unlimited II "убийцей" MSFS? Думается, нельзя. FUII несомненно обладает более совершенной и достоверной летной моделью и более качественно прорисованным ландшафтом. Но непобитыми козырями MSFS остаются широчайшая Интернет-поддержка, multiplayer, открытая архитектура, географическая глобальность и обилие летательных аппаратов. Так что достоинства этих разработок делают их скорее равными соперниками — ценители сверхреалистичного полета и романтики малой авиации предпочтут Flight Unlimited, а корпоративные пилоты и любители межконтинентальных перелетов останутся верны MSFS. Боря, так сказать, богово, а все остальное — кесарю...

Несомненно одно: команда Looking Glass Studios создала очень добротный проект, заслуживающий самого пристального внимания всех любителей "гражданских" симуляторов, независимо от их принадлежности к кланам FUII или MSFS.

Кирилл Телятников



■ Нам завтра в полет — тебе на восход, а мне, по всему, на закат

равно звучащие в эфире переговоры других бортов на вашей частоте, и вы наверняка избавитесь от чувства одиночества в воздухе.

Основным способом навигации, используемым в General Aviation, является Dead Reckoning. Эта методика основана на движении через точки поворота — turning point, время движения между которыми известно заранее. В воздухе пилот выдерживает курс на следующую точку поворота по компасу, делая поправку на ветер. В расчетное время прибытия в точку летчик меняет курс, обнуляет таймер и продолжает движение до следующей turning point. Неоспоримым достоинством Dead Reckoning является то, что его использование не требует никаких навигационных средств, кроме компаса, спидометра, часов и карты. Данная методика применима в неблагоприятных метеорологи-

F-22

Air Dominance Fighter

Жанр: Авиасимулятор

Издатель: Digital Image Design

Разработчик: Digital Image Design

Системные требования: Pentium 120, 16 Mb RAM

Рекомендуется: Pentium 200, 32 Mb RAM, 3D уск.

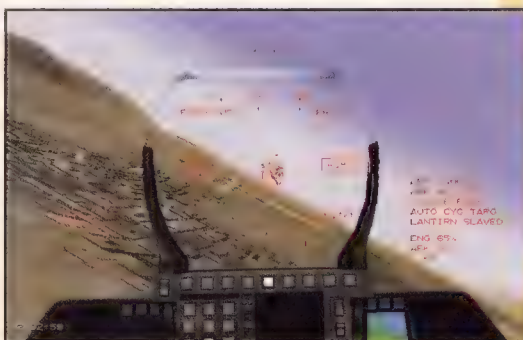
Multiplayer: нуль-модем, модем, IPX, Интернет
Windows 95

Не так давно американцы вспомнили, что на вооружение тамошних ВВС вот-вот поступит новейший истребитель пятого поколения F-22. Опубликованные Министерством Обороны тактико-технические характеристики данной машины вызвали в обществе энтузиастов настоящий ажиотаж — по всему выходило, что ни один из существующих или проектируемых в настоящее время самолетов не годится F-22 и в подметки. Страсти несколько поутихли, когда выяснилось, что новая затея авиапромышленников стоит более 60-ти миллионов долларов (при первоначально заданной цене в 35 миллионов). Жадные конгрессмены надавили на Министерство Обороны, и оно, в свою очередь, потребовало снизить стоимость машины. Задание было выполнено — кое-какие системы F-22 оказались упрощены, кое-какие — упразднены, и в результате сторговались на стоимости в 51 миллион долларов за самолет. Хлопнув "по рукам", сенаторы порешили, что первые сорок восемь истребителей поступят в войска уже в 2002 году. А это, в свою очередь, сигнализировало разработчикам компьютерных игр: медлить больше нельзя! И вот, сразу несколько компаний взялись за дело. Первыми свой вариант F-22 "на гора" выдали NovaLogic, извольте — Lightning II, а через некоторое время последовал ответ от Interactive Magic — iF-22. Слегка помедлив, NovaLogic решает переиздать свой вариант, существенно улучшив движок — так появляется F-22 Raptor. Третий участник соревнования, компания Digital Image Design, была слишком увлечена разработкой EF2000 v2.0 и поэтому включилась в борьбу за F-22 с некоторым опозданием.

Впрочем, это только подогрело интерес любителей авиасимуляторов к е новому детищу — F-22 ADF.

Три государства — три войны

F-22 ADF предоставляет в ваше распоряжение стандартный набор: Instant Action, одиночные миссии, кампании и Multiplayer. Instant Action, как и следовало предполагать, отправляет вас в полет без какой-либо волокиты и с единственной целью — уничтожить, уничтожить, уничтожить... Одиночные



■ В ближнем воздушном бою истребитель противника отлично демонтируется из пушки

миссии играют роль тренировочно-ознакомительных — их сложность постепенно возрастает: от азов взлета до тактики воздушного боя. Кампаний три — Египет, Эфиопия и Саудовская Аравия.

Будущее африканских и ближневосточных государств, а дело происходит в 2007 году, заполнено несчастьями, огнем и кровью войн. В любой из кампаний вас ожидают самые разнообразные миссии: боевое патрулирование (CAP), ближняя огневая поддержка (CAS), подавление средств ПВО (SEAD), ударные операции, уничтожение кораблей и аэродромов, изоляция поля боя (BAI) и даже управление всеми истребителями в регионе с самолета AWACS. По мере прохождения миссий их сложность непрерывно увеличивается. Это выражено не только в возрастающем уровне мастерства ваших оппонентов,

Для того, чтобы быть современным летчиком-истребителем, надо обладать многими хорошими качествами...

Д. Смолин. Боевые самолеты

но и в том, что задания становятся комплексными — в одном полете вы должны решать несколько боевых задач. Само собой разумеется, что проходить миссии можно только по порядку. Неприятно, что в F-22 ADF совершенно отсутствует mission planner. Перед полетом вы можете ознакомиться с деталями задания в разделе Briefing и проанализировать карту. Но возможности как-либо подкорректировать маршрут, закладываемый в автопилот, или хотя бы выбрать комплект ракетно-бомбового вооружения, нет как нет. Зато в полете можно активировать нечто вроде "черного ящика" (ACMI) — систему, позволяющую записать и просмотреть все действия пилота. С помощью ACMI можно в режиме replay наблюдать ваш самолет в различных ракурсах — вид с хвоста, вид со спутника, вид на противника. Кроме того, все отображаемые объекты снабжены титрами — это особенно удобно для "разбора полетов" в multiplayer.

Руки-Крылья

Нам, простым гражданам, рассуждать о реалистичности имитируемого в игре полета довольно-таки проблематично. И вот почему. F-22 — самолет, все еще находящийся на стадии доработки, да к тому же и суперсекретный. Он всего



■ Посадка "на брюхо" — лотерея вроде "русской рулетки"

несколько раз экспонировался на международных авиашоу и еще не совершил на публике ни одного демонстрационного полета, позволяющего судить о реальных характеристиках маневренности и управляемости.

Для того, чтобы создать высокорелистичный имитатор, необходимо участие людей, отлично знакомых с характером и особенностями поведения

машины. Весьма маловероятно, чтобы сотрудники фирм Lockheed, Boeing и General Dynamics, принимавших участие в создании F-22, предоставили такие достоверные сведения в распоряжение разработчиков из DID. И, как вывод, едва ли можно предполагать, что данная игра (как и все ранее поименованные) достоверно имитирует реальные маневренные характеристики F-22. Вероятнее всего, для F-22 ADF (так же, как и EF2000 от DID) создана некая симбиотическая летная модель, объединяющая общие требования к истребителю пятого поколения и опубликованные расчетные ТТХ F-22: максимальная скорость, практический потолок, радиус действия и максимальная эксплуатационная перегрузка.

Предполагается, что реальный F-22 будет отличаться исключитель-



■ Этот даже не успел катапультироваться...

ной маневренностью и повышенной управляемостью. Видимо, создатели игры приняли это к сведению, но слишком уж дословно. F-22 ADF на удивление легок и прост в управлении, даже на малых скоростях порядка 100 узлов: Сваливание, если это можно назвать сваливанием, происходит при падении скорости ниже 80 узлов, причем самолет по-прежнему управляем, хотя и теряет высоту. Срыва потока не происходит вообще, даже на больших углах атаки. Педали (или клавиши </>) позволяют игроющему поворачивать F-22 ADF "блином", то есть без изменения крена. Трудно заключить о должной уверенностью, что явилось тому причиной — феноменальные достижения американской конструкторской мысли или "некоторое" завышение характеристик летной модели, но управлять F-22 ADF действительно просто. Иное дело, если в бою вы получите повреждение электронно-дистанционной системы управления или гидравлики — тогда, в зависимости от масштаба неисправностей, контроль над самолетом утрачивается частично или полностью.

Взлет не требует никаких предва-

рительных процедур, кроме включения двигателей — вся механизация крыла работает в автоматическом режиме. А вот выполнить аккуратную посадку достаточно сложно. Дело не в посадочной скорости, — самолет, что вообще-то подозрительно, без труда развезает по ВПП со скоростью 400 узлов. Необходимо очень точно выровнять машину и осторожно касаться полосы, иначе теряется управление, после чего вы немедленно скатываетесь с ВПП.

Как и в предыдущих разработках от DID, в F-22 ADF имитируется дозаправка в воздухе — процедура, надо сказать, достаточно сложная и интересная. Однако в отличие от EF2000, дозаправляемого по системе "конус-штанга", в F-22 ADF имитируется система дозаправки с телескопической трубой — оператор заправщика вставляет топливозаправочную трубу в заливную горловину, что за кабиной вашего самолета.

Все привычные пилотажные процедуры за игроющего может выполнить автопилот. Он автоматически вырывает на полосу и взлетает, затем выбирает нужный курс и отслеживает его, а при наличии разрешения на посадку сам выполняет необходимые маневры и аккуратно приземляется. Красота! Дозаправка топливом в воздухе также может проводиться в ручном и автоматическом режиме. Наличие на реальном истребителе пятого поколения такой системы вполне возможно — бортовое радиоэлектронное оборудование F-22 требует от шести до десяти миллионов строк адаптируемого программного обеспечения на языке "Ada", и весьма вероятно, что процедуры взлета, посадки и дозаправки будут детально программироваться.

Я тебя вижу

Итак, мы незаметно перешли к авионике. Если летная модель F-22 ADF выполнена под лозунгом "это может каждый", то авионика и система вооружения уже имитируются без всяких послаблений. Основу системы отображения информации составляют семь цветных многофункциональных дисплеев (MFD) и нашлемный индикатор (HUD). Как и в других симуляторах от DID, игроку с помощью "шляпы" джойстика разрешено "опускать голову", охватывая взглядом все MFD, или же работать с каждым отдельным индикатором в полноэкранном режиме. Основная особенность РЛС F-22 состоит в том, что для снижения за-

метности самолета предусмотрено пять режимов активности РЛС (EMCON). В режиме EMCON 5 РЛС работает в режиме максимальной активности, захватывает цели на значительном удалении и обеспечивает наведение систем вооружения. Однако при этом самолет практически утрачивает свойства "невидимки". В режиме EMCON 1 вы, напротив, практически невидимы для радаров противника, но и ваша РЛС способна обнаружить лишь ограниченное количество целей без возможности пуска ракет. Высоко-развитое программное обеспечение F-22 делает возможным автоматическое переключение EMCON-режимов, но в некоторых сложных ситуациях приходится контролировать активность РЛС самому.

Если по соображениям незаметности РЛС переведена в режим EMCON 1, то основным устройством обнаружения и опознавания целей становится инфракрасная система поиска и слежения IRST — Infra Red Search & Track System (а на серийных F-22 будет применяться усовершенствованный вариант этой системы, зовущийся Advanced IRST). Кроме IRST визуализацией целей занимается система оптоэлектронных датчиков (EOSS).

F-22 vs. Су-35

Ни суперсамолет, ни его сверхэффективная электроника не смогли превратить воздушный бой в скучное пуляние ракетами за горизонт. Ваши противники вооружены самыми современными образцами военной техники российского, европейского и американского производства: модели от Су-27 до Су-35, МиГ-29М, МиГ-31, Rafale, EF-2000, F-16U и прочие, уже менее современные машины. ПВО представлена в основном российскими комплексами SA-6, SA-11 и ЗСУ-23. Несмотря на то, что заметность F-22 составляет порядка 1% заметности F-15, малейшая ошибка при выборе EMCON-режима вблизи самолетов противника приводит к немедленному пуску по вам нескольких ракет. Кроме того, чтобы самому произвести залп, вам придется открыть створки оружейного отсека и перевести РЛС в режим повышенной активности, что значительно повышает заметность вашего самолета. Самое обидное (хотя это и полностью соответствует действительности), что далеко не каждая выпущенная вами ракета поражает вражеский самолет — чем с большей дистанции произведен выстрел, тем больше у противника шансов уйти от ракеты. Вы тоже можете уклоняться от ракет, но полагаться

в этом деле на электронные средства противодействия или пиротехнические ловушки не следует: в панике разбрасывая chaff, flare или decoy drone, вы ничего не добьетесь — без грамотного противоракетного маневра от ракеты вам не уйти. Противник не слишком ловко маневрирует, поэтому в ближнем воздушном бою одиночный самолет становится относительно легкой добычей. Увы, виртуальные пилоты практически не летают в одиночку, поэтому научиться пользоваться ракетами дальнего радиуса действия вам все-таки придется. Немаловажную роль в успехе операции может сыграть wingman. Список команд ведомому достаточно обширен — помимо традиционных "Attack My Target" и "Engage" предусмотрены команды по перестроению звена для применения той или иной тактики боя.

С небес грозить мы будем шведам

Следуя модным тенденциям индустрии развлечения, F-22 ADF сочетает в себе элементы нескольких жанров. Как уже говорилось, в ходе полета вы можете переместиться в самолет AWACS и оттуда координировать действия всех машин в регионе. Об этой чрезвычайно любопытной особенности F-22 ADF мы и поговорим подробнее.

Издавна любители симуляторов сокрушались по поводу глупости виртуального командования, неспособного должным образом организовать боевые действия. Было непонятно, почему вы и ваш ведомый оказываетесь в самом пекле боя, в то время как другие соединения прохлаждаются без дела всего в какой-нибудь сотне километров от вас. С другой стороны, поклонники стратегий мучались от того, что тщательно спланированная операция проваливается по причине тупоумия юнитов, ломающих строй в самый ответственный момент либо атакующих не то, что надо, и не так, как надо.

И вот — F-22 ADF дает вам случай самому расставить все точки над i. Забравшись в AWACS, вы не только наблюдаете за перемещениями всех самолетов, вертолетов, морских судов и наземной техники, но и отдаете пилотам команды по изменению курса, перестраиваете боевые порядки звеньев, направляете звенья на перехват вражеских самолетов или дозаправку, обеспечиваете эскорт — короче говоря, играете в полноценную авиационную real-time стратегию. Более того, управлять можно не только целыми соединениями, но и отдельными машинами в частности. В то же время, если какой-то участок поля боя волнует нас

больше всего — перемещаемся в один из истребителей и лично идем в бой или ударную операцию.

Теоретически, искусный чудо-пилот может обойтись и без координации своих действий с действиями других самолетов. А благодаря AWACS в воздушных боях можно вообще не участвовать лично. Но совершенно ясно, что совмещая эти виды деятельности, можно добиться потрясающих результатов и наибольшей эффективности.

Рентгеновским взглядом

Без акселераторов графическое исполнение F-22 ADF можно оценить как вполне приличное, но недоделанное и тормозящее. Поверхность земли смотрится неплохо, хотя время от времени небольшие куски ландшафта таинственно исчезают. Если полет проходит в пустыне, то взору предстают невысокие барханы, каменистые россыпи и скалы — пустыня воссоздана отлично. А вот остальные равнинные пространства... Они более всего смущают на криво пошитые лоскутные одеяла — сняв очки, близорукий человек решит, что пролетает над полями какого-нибудь подмосковного колхоза. Для изображения городских кварталов DID пошла по пути, проторенной еще Strike Commander — некоторое количество аккуратных домиков сконцентрировано посреди обширного участка замечательных урбанистических текстур.

Модели авиационной и наземной техники выполнены без особых изысков, но тоже очень аккуратно. Без труда можно отличить Су-34 от Су-35 — пропорции самолетов соблюдены весьма точно. Стоящие на земле танки и зенитные установки вращают орудийными башнями и передвигаются с места на место — деталь маловажная, но приятная. Увы, болезни, связанные с обработкой полигонов, не миновали именитую компанию DID — время от времени нам преподносится дар видеть сквозь объекты. Чаще всего это происходит на аэродроме, где никакие постройки не мешают наблюдать за рулящими самолетами.

Несомненной графической находкой являются облака: это прозрачная дымка, столь эфемерная и воздушная, что описать ее словами практически невозможно — это надо увидеть. Понятно, что за "увидеть" надо в буквальном смысле платить — подавайте 3D карту. В противном случае для приемлемого количества кадров в секунду

потребуется машина не слабее Pentium 200.

Звуковые эффекты многочисленны и хорошо оцифрованы. Пилот F-22 ADF демонстрирует поистине совиный слух: он различает не только звук двигателей и шипение уходящих ракет, но, пролетая вблизи танков, зенитных установок и грузовиков, ушей его достигает гудение их дизелей. В целом радуется все, за исключением радиопереговоров. Качество радиосвязи заставляет думать, что на новейших истребителях ВВС США устанавливаются самодельные приемники "Сокол" — если бы



■ Семь MFD — это красиво, но жутко неудобно

сообщение не дублировалось титрами, понять происходящий бубнеж не представлялось бы возможным.

* * *

Завершая наш разговор о F-22 ADF, хочется сказать вот что: Даже если бы детище DID не содержало никаких концептуальных новинок, симулятор все равно занял бы достойное место, придя на смену явно неудачному iF-22, EF2000, агонизирующему ATF и его клонам. Уровень сложности данной игры лежит между полуаркадами типа F-22 Raptor и высокотехнологичными проектами плана Su-27 Flanker. А стратегические возможности F-22 ADF поднимают его на одну планку с Longbow 2 от Jane's.

Кирилл Телятников

Играбельность	●●●●●●●●
Графика	3Dfx ●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●
Ценность для жанра	●●●●●●●●
Мнение автора	●●●●●●●●
Игровой интерес	6.5
Время освоения:	от 1 до 2 часов
Сложность:	средняя
Знание английского:	желательно

Petz II & Tamagotchi

Не было у бабы заботы — купила баба пороса.

Поговорка

Пожалуй, Artificial Life — наиболее молодой из жанров компьютерных игр.

Вряд ли он намного старше года.

Однако даже за столь короткий период стало очевидным, что создать иллюзию "домашнего животного внутри компьютера" можно разными путями.

Смотря по тому, чего вы хотите от этой иллюзии.

Petz II: Catz и Dogz

Жанр: Artificial Life

Издатель: PF.Magic

Разработчик: PF.Magic

Системные требования: Pentium 75+, 16 Mb RAM
Windows 95

Уголок Дурова

Внешность зверя можно моделировать с максимальными точностью и приближенностью к действительности. Данным путем отправилась кампа-

ния PF.Magic, выпускающая уже вторую серию своих Petz II: Catz и Petz II: Dogz — "симуляторы" кошек и собак, соответственно. Тут все вполне натурально: рисованные зверушки ведут себя как им и положено, движутся естественно и валяют дурака в соответствии с особенностями породы и воспитания.

Даже растут котята и щенята совсем как настоящие звери — меняя облик, повадки и характер, набираясь попутно ума-разума у своих хозяев и постепенно превращаясь во взрослых Catz'ов и Dogz'ов.

Изначально в игре имеется пять пород собак (дог, скотч-терьер, дворняга, чау-чау и бульдог) или пять пород кошек — в том числе жесткошерстная, короткошерстная, сиамская и персидская.

На интернетовском сайте PF.Magic (www.petz.com) время от времени появляются новые породы, которые можно скачать совершенно бесплатно. В момент написания этой статьи, например, там активно шла раздача щенков далматинца.

Но и это — не предел для разнообразия. Все звери до единого, даже представители одной породы, отличаются друг от друга, во-первых, окрасом, а во-вторых (но в меньшей мере), характером. Если же различия покажутся вам недостаточно явными, то всегда можно вытащить из инструментария кисточку и перекрасить компьютерного друга. Или воспитать его так, как вам больше нравится.

В защиту животных

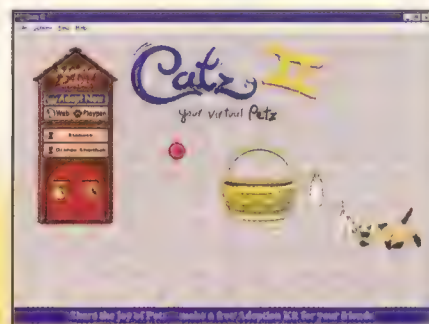
Если вы позабудете о зверях (станете, например, играть только с одним

из заведенных псов) или будете их обижать, они не станут долго терпеть такого отношения и просто-напросто уедут. Тогда напротив имени очередной собаки или кошки появится грустная надпись — "Runaway", что в переводе означает "Убег".

Зато если относиться к Dogz и Catz хорошо, то они будут жить у вас сколь угодно долго и даже в зрелом возрасте смогут обучаться новым трюкам.

Вообще, для обучения и дрессировки компьютерных кошек и собак только и необходимо, что поощрять их, когда они делают то, что вам нравится, и поливать из брызгалки, ежели они ведут себя не так, как следовало бы.

Если постараться, можно, например, научить дворнягу держать на носу мячик. Или отучить скотч-терьера превращать рабочий стол в одну большую противотанковую траншею.



Petz "живут" только тогда, когда программа запущена, так что вы вполне можете отправиться в отпуск или на каникулы, не опасаясь, что компьютерное зверье обидится и убежит. Удобно? Да!

И все же, PF.Magic предупреждает: если у вас нет времени возиться со зверями, пусть даже виртуальными, лучше уж отдайте их кому-нибудь (например, назад в собственный "приручительный комплект") и не ждите, пока ваши друзья зачехнут от дурного обращения.

На развод

А вот этого не предусмотрено, это не Creatures. Как ни воспитывай desktopную живность, потомства от нее не получишь. Честно говоря, неизвестно даже, кот у тебя живет или кошка, пес или... эээ... псина. Короче говоря, любовные взаимоотношения у них отсутствуют как таковые. Максимум, что вы можете сделать, так это скопировать



Tamagotchi

Жанр: Artificial Life

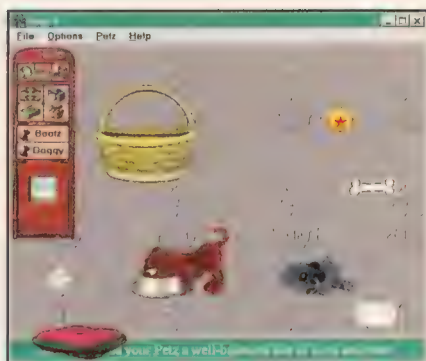
Издатель: 7th Level

Разработчик: Bandai Digital Entertainment

Системные требования: 486DX2-66, 8 Mb RAM

Рекомендуется: Pentium

Windows 95



уже имеющегося зверя или сгенерить "приручительный подарочный комплект" и записать его на дискетку для своих друзей, а те пусть уже сами свяжутся с PF.Magic и покупают полную версию Petz II.

И раз уж зашел разговор о версиях игры, то отметим, что Catz II и Dogz II — конечно же, две совершенно разные игры, но если купить и проинсталлировать обе, то становится возможным устроить кошачье-собачью встречу и вывести погулять на десктоп и тех, и других. Правда, разгуливать по рабочему столу может не более двух питомцев одновременно.

Пожалуй, возможность играть с двумя зверями сразу — самая большая удача новой версии Petz. Наблюдать, как два щенка-дога борются за внимание своего хозяина или перебрасывают любимый мячик — одно удовольствие.

Играбельность ●●●●●

Графика ●●●●●

Звук и музыка ●●●●●

Ценность для жанра ●●●●●

Мнение автора ●●●●●

Игровой интерес **6.3**

Время освоения: 10 минут
Сложность: элементарно
Знание английского: не требуется

Petz II & Tamagotchi: подведение итогов

Если вы предпочитаете зверей традиционных пород и с самого детства играли с настоящими или хотя бы плюшевыми котами и собаками, обзаведитесь их компьютерным вариантом — звери из Catz II и Dogz II не только внешне похожи на традиционных обитателей квартир, но и по повадкам весьма их напоминают. Они хоть и виртуальные, но вполне жизнеподобные.

Ну а если вас больше привлекали дочки-матери с песочными куличиками, то к вашим услугам условный Та-

Горластые пиксели

Иной подход осуществлен в Tamagotchi компании Bandai Digital Entertainment. Девиз игры: "В процессе заботы за питомцем важнее всего сам процесс". Тамагуча лишь с большой натяжкой может быть признан каким-нибудь приличным зверем — разве что амебой или чем-то столь же одноклеточным. Зато любви и ласки эта неведома зверушка желает столь же страстно, как и ее более правдоподобно выглядящие собратья, подобно им поддается воспитанию и не менее требовательна к своему хозяину.

В Tamagotchi вам предстоит кормить, мыть, укладывать спать и другими способами обслуживать и развлекать маленький черный кружочек, наблюдая за тем, как он постепенно превращается в... гм, нечто, которое по-прежнему с удовольствием поедает предложенную пищу и играет в те же самые простенькие игры-угадайки, а в случае чего — напоминает о своем существовании пронзительным писком.

Прощай, мой друг, прощай...

Тамагучи — живность инопланетная. Как явствует из заставочного мультика, подбросили его на землю чуть ли не случайно и, во всяком случае, на время. Так что, рано или поздно, Тамагуча вернется домой, в свою далекую галактику.

Задержать его совсем вы не в состоянии, а вот отсрочить печальный миг расставания можно — главное,

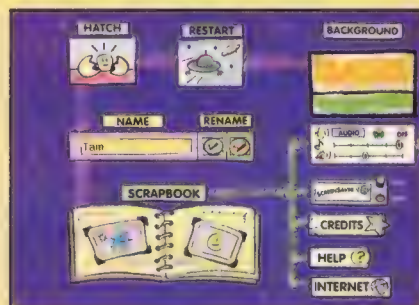
тамагуча, оставляющий гораздо больше места для фантазий на тему, что же он там себе думает и чувствует. И чувствует ли чего-нибудь вообще.

А может быть, стоит вообще исследовать другие подходы и заняться разведением милашек-Норнов от Cyberlife (Creatures) или целиком и полностью посвятить себя дрессировке киберпаука из Galapagos? Или... сделать компьютеру "выкл." и поехать на Птичий рынок...

Иными словами, вариантов множество.

Василий Андреев

чтобы тут ему было лучше, чем там. Если зверушка пробыла с вами менее 5 дней, стоит задуматься, почему же ваш питомец слинял при первой же возможности. Нормальный срок — дней 10–20, а вот если вам удалось продержаться виртуального друга больше 23 дней, можете считать себя гениальной няней для инопланетных детенышей, выходить на интернетовский сайт компании и хвастаться.



Симулятор брелка, или смерть от обесточивания

Как знает всякий, Tamagotchi — игра японского происхождения, первоначально появившаяся в виде брелка. Вызвав небывалый фурор в Японии, Tamagotchi вскоре распространился по всему миру, не так давно добравшись, наконец-таки, и до России.

Компьютерный Тамагуча ничем особенным от брелочного не отличается — минимализированная графика (разве что цветная) в крошечном окошке размером с дискетку, столь же условный звук и восемь кнопок меню на все случаи довольно однообразной тамагучьей жизни.

Жаль только, что компьютер, в отличие от брелка, в карман не положишь.

вариант на PC

Играбельность ●●●●●

Графика ●●●●●

Звук и музыка ●●●●●

Ценность для жанра ●●●●●

Мнение автора ●●●●●

Игровой интерес **3.5**

Время освоения: 10 минут
Сложность: элементарно
Знание английского: не требуется



Galapagos

Mendel's Escape

Жанр: Artificial Life + Arcade & Puzzle

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Anark Games Studio

Системные требования: Pentium 90, 16 Mb RAM

Рекомендуется: Pentium 133, 16 Mb RAM

Multiplayer: отсутствует

Windows 95

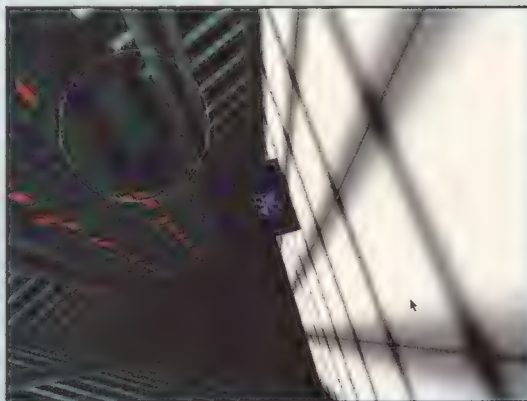
Бегство с Галапагос

Мир Галапагос — футуристическое милитаристское общество, занятое поисками новых средств для своей дальнейшей экспансии. В его лабораториях разрабатываются совершенные военные машины, способные самостоятельно вести боевые действия. Одной из таких машин должно было стать паукообразное существо по имени Мендель. Но при его создании была совершена ошибка, и Мендель оказался наделен не только зачатками разума, но и врожденным отвращением к насилию. Именно поэтому новорожденный репликант решает сбежать из чуждого ему мира. Однако путь этот не обещает быть простым. Впереди его ждут массы препятствий и тучи головоломок...

Artificial Life

Дочитав до этого места, можно прийти к мысли, что перед нами очередная аркада с квестово-пазловыми элементами. И так бы оно все и было, если бы не одно "но". Вы не можете непосредственно управлять действиями Менделя, в вашей власти — лишь воздействовать на окружающую среду, помогая "узнику совести" найти путь к свободе. Вы должны постоянно опекать Менделя, чтобы он учился выживать во враждебном ему окружении. Так что игра

эта относится к совсем иному жанру — Artificial Life, в котором недавно была реализована памятная Creatures. Впрочем, о чем-то подобном можно было догадаться и из названия игры. Исследования, проведенные Дарвиным на Галапагосских островах, заложили основу эволюционной теории, а монах Мендель считается праотцом современной генетики.



■ Типичный элемент puzzle-game: надо догадаться щелкнуть по потухшему табло (в кружочке), чтобы навести мост в соседней комнате

Самообучающиеся машины

Так как же устроен Мендель? Чтобы понять это, придется сделать небольшое отступление.

В технике довольно широко распространены устройства, называемые контроллерами, иначе — регуляторами. Типичный пример такого устройства — терморегулятор воды в аквариуме, поддерживающий заданный температурный режим, скажем, от 22 до 25 градусов. Таким "умным" регулятором получается из-за того, что в него *априори* занесена информация включать нагреватель при 22 градусах и отключать его при 25 градусах. А теперь представьте себе, что изначально в регулятор вообще не внесено программы точных действий, то есть он может при любой температуре на свой выбор включать или выключать

"Мы все — наследники своих поступков."
из буддийских сказаний

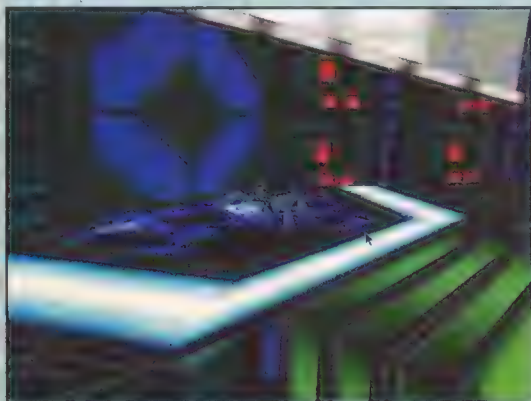
нагреватель. Но вместе с тем ему сообщается о *результате* собственных действий. То есть о том, соблюдается ли температурный режим. Благодаря этому регулятор сможет постепенно отменить те действия, которые приводят к неправильному результату. Вот так, методом проб и ошибок, в конце концов он выработает правильный алгоритм и занесет его в свою "память".

На этом принципе построены все самообучающиеся автоматы. Конечно, нет никакого смысла ставить подобный автомат в качестве того же регулятора температуры, поскольку точно известен алгоритм действий. А если такой алгоритм неизвестен и, более того, "условия игры" постоянно меняются? Вот когда уж точно не обойтись без самообучающейся системы, способной адаптироваться к изменяющейся обстановке.

Как строить самообучающиеся автоматы? Здесь кроется целая проблема, которой занимается специальная наука — теория больших систем (базирующаяся на синтезе теории информации, теории вероятности и теории нелинейных динамических систем). Проведя серьезные научные исследования, фирма Anark разработала собственную технологию — NERM (Non-Stationary Entropic Reduction Mapping), которая может послужить "мозгом" для самообучающихся механизмов. Мендель — первое применение этой технологии, опробованной для начала в "игровой" ситуации. По заверению разработчиков, технология NERM позволяет Менделю реагировать на окружающую обстановку и адаптироваться к ней почти так же, как это делают живые организмы.

Так что же зависит от игрока?

Итак, *напрямую* управлять Менделем вы не можете. Во власти играющего — лишь щелкать по всевозможным панелям-переключателям, отсекая Менделя от гибельных путей и выводя его на "чистую воду". Так, например, переводя паука через систему движущихся платформ, вам следует в нужные моменты щелкать по этим платформам, тем самым фиксируя их в более или менее устойчивых положениях и обеспечивая Менделю безопасный проход. При этом сами вы оказываетесь в роли "подопытного кролика" ничуть не в меньшей степени, чем Мендель, поскольку нигде и никак ни объясняется, на что и как нужно щелкать. Просто тыкайте мышкой во все подряд — глядишь, что-нибудь откликнется и как-то сработает.



■ Сохранять игру можно только в специальных местах — когда Мендель наступит на Save Pad (панель, мерцающая синим цветом — на скрине она в центре)

Мендель тоже учится, и постепенно его движения становятся все более уверенными и скоординированными, хотя этот прогресс с трудом заметен "на глаз". Если не верите — начните новую игру с характеристикой newbie, и тогда вы увидите, что новорожденный паучок не умеет еще толком передвигаться даже по ровной поверхности ("по умолчанию" возраст нового Менделя — 7 часов, то есть эти 7 часов сидения за компьютером разработчики сэкономили для вас, обучая Менделя самым элементарным навыкам). Если же вы неудачно направляли Менделя и оставляли его на долгое время в тупиковой ситуации, то его движения становятся заметно "нервными" и "дергаными".

Вам как игроку, прежде всего, нужно привыкнуть к новой среде и самому разобраться, что можно нажать и к чему это приводит. Причем "привыкание" занимает от часа и более. Разобравшись же, следует щелкать мышкой в нужном месте и в нужное время, что является чисто аркадным элементом. Перебравшись, скажем, через ту же систему движущихся платформ, не мешает задаться вопросом "а к чему все это?" и поискать какой-нибудь переключатель. Щелкнув на него, вы можете ничего сразу и не заметить. Но, вернувшись через платформы назад, вы обнаружите, что в старой комнате появился новый мост, ведущий... Куда? Вот это-то вам и предстоит выяснить на следующем этапе. Другими словами, пройти очередной аркадно-пазловый элемент. И так до самого выхода из Галапагос, включающего в себя 5 отдельных лабиринтоподобных миров.

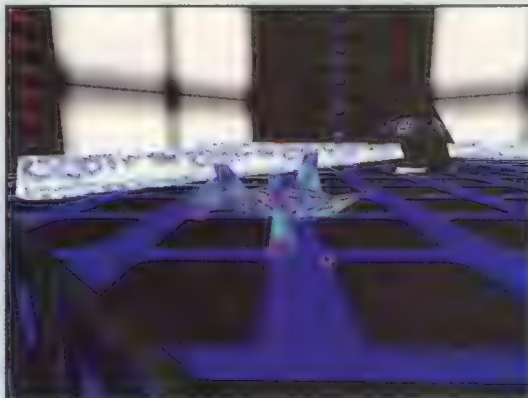
Сохраняться можно только в особых местах и только когда Мендель наступил на специальную панель, мерцающую синим цветом (это Save Pad — щелкните по ней левой кнопкой мыши). Если вам удалось сделать запись, то после гибели Мендель воскреснет на той же самой Save Pad. При этом восстанавливается только текущее состояние игры (положение всех переключателей, наличие мостов и т.п.), но не сознание Менделя (то есть, накопленный им опыт). Чтобы сохранять и его, нужно выйти в меню опций (клавиша Esc) и выбрать Import/Export Mendel NERM, причем делать это можно в любой момент времени. Такое разделение очень удобно, поскольку позволяет Менделю "забыть" о прошлом негативном опыте.

Паукам и людям — равные 3D права!

Графически Galapagos выполнен на относительно достойном уровне. Во всяком случае, для подобной игры. Конечно, модель Менделя слагается из мини-

мально возможного в подобной ситуации числа полигонов, текстуры оставляют желать много лучшего, а использованная гамма цветов навеивает некоторые подозрения по поводу их суммарного количества (вскоре эти подозрения подтверждаются — действительно 256 цветов...). С другой стороны — для любования текстурами и прочим есть вещи типа Hexen II или Tomb Raider 2. Здесь же графика приемлема — и не более того.

Трехмерный полигонный движок с 6 степенями свободы поддерживает разрешения от 320x200 до 640x480. Однако эти 6 степеней свободы — только для Менделя, не для вас. Управлять камерой обзора вы никак не можете, и она автоматически передвигает-



■ Если вы где-то "намертво" застряли, ищите более простое решение. Например, вовсе не обязательно перепрыгивать через надвигающиеся на Менделя "ножи". Можно просто управлять направлением их вращения, щелкая по ним мышкой

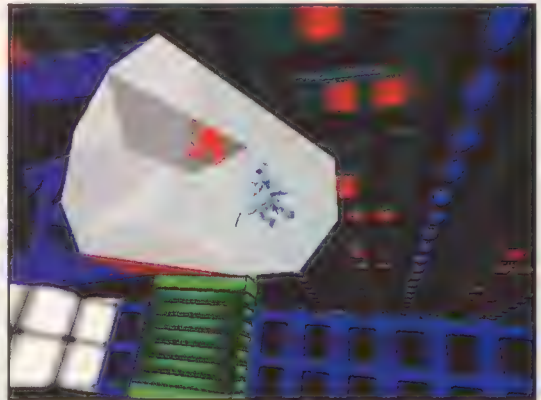
ся за Менделем, обеспечивая "нужные" ракурсы.

Поначалу это вызывает известное неудобство. Представьте: путем долгих раздумий вы наконец-то сообразили, что нужно щелкнуть по одной из панелей. И в самый последний момент, когда вы уже собрались нажать кнопку мыши, камера вероломно уплывает, делая для вас нужную панель недостижимой. Что ж, придется ждать очередного удобного случая... Но ко всему этому быстро привыкаешь.

Звук и графика с Галапагос

К сожалению, графика с разрешением 640x480 в полноэкранный режим идет лишь на Pentium 133. Уже на сотке движения становятся "рваными", что плохо не только с точки зрения эстетики, но и с точки зрения самой играбельности. Плохо, потому что в таких условиях управлять игрой становится очень сложно. Приходится переключаться на устаревшие 320x240, попутно поругиваясь на явно завышенные системные требования.

Получше обстоит дело со звуковыми



■ Самообучающийся робот, Мендель стремится выбраться из ненавистного ему мира

эффектами (кстати, в 3D-стерео), которые не только отражают происходящие на экране события, но и служат дополнительным источником информации, позволяя ориентироваться в странном и незнакомом вам мире. Так, например, при приближении опасности вы услышите нарастающее злое жужжание. Скрашивает всю эту мрачноватую атмосферу только забавное попискивание самого Менделя.

Шедевр на любителя?..

Безусловно, игра весьма необычная, и вряд ли мы видели до этого что-то подобное. Однако она требует ну о-о-о-чень большой усидчивости, терпения и попросту игрового времени. Приготовьтесь к тому, что Мендель будет постоянно срываться с разных платформ, попадать под всевозможные лучи и ножи... Возни здесь — целая куча.

Впрочем, кому-то такое времяпрепровождение может показаться занятым. Не исключено, что со временем вы начнете относиться к Менделю как к своему любимцу, живущему в компьютере. Особенно если он, под вашим чутким руководством, будет добиваться определенных успехов. Таких людей мы сразу хотим попросить не обижаться на наши относительно невысокие оценки игры. Мы в данной ситуации пытались представить себя на месте рядового игрока, которому Галапагосы, в отличие от Creatures, покажутся скучными и занудными.

Игорь Савенков

Играбельность	●●●●●●●●
Графика	●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●
Ценность для жанра	●●●●●●
Мнение автора	●●●●●●
Игровой интерес	6.2
Время решения:	от 1 до 3 часов
Сложность:	средняя
Знание английского:	не требуется

Evolution

The Game of Intelligent Life

Природа создала на планете многообразие видов, не подумав, чем их накормить, и они стали поедать друг друга.

М.Арсенис

Жанр: Стратегия
Издатель: Discovery Channel Multimedia
Разработчик: Crossover Technologies
Системные требования: Pentium 60, 16 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 166 MMX, 32 Mb RAM
Multiplayer: сеть (до 6 игроков), Интернет
Windows 95

Человеческая история насчитывает всего каких-то несколько тысяч лет. Мгновение на фоне миллионов лет эволюции, которые ей предшествовали. Но не секунда ли это в сравнении с вечностью? Конечно, секунда. Хотя именно она и привела к возникновению "человека разумного". Человека, вышедшего из первобытнообщинного стада. Из первого прообраза общества, которое стало молниеносно развиваться. К чему все это привело, знает каждый. Загрязненной атмосфере, техногенному кризису, войнам, мирской суете, компьютерам... Да-да, тем самым компью-

терам, которые призваны стать умнее людей. Новая ступень в эволюции? Или тупик для человечества?

Но не будем о грустном. По крайней мере, компьютеры могут увести нас очень далеко от наших проблем. За миллионы лет назад. В то неразумное и честное время, когда человек еще не ступил своей гордой поступью на просторы Земли. В те времена, когда огромные доисторические рептилии свободно плавали в просторах мирового океана, когда травоядные динозавры спокойно жевали зеленую траву, а их хищные собратья пожирали более сла-

бых. Естественный отбор, пора приспособления к условиям окружающей среды, неосознанная жестокость и вместе с тем какая-то великая гуманность и чистота. Да, именно туда нам и предстоит отправиться. Во времена начальной эволюции всего живого на Земле.

Нечто свежее

Не надоели еще С&С-клоны? Не надоело раз за разом проходить по сути одну и ту же игру, только сначала в двухмерной, а теперь уже и в трехмерной графике? Что с того, когда ничего не меняется, все остается прежним. Не стоит ли лучше обратить взор на что-то действительно необычное? Ведь может и понравиться. А если и нет, то по крайней мере никогда не мешает вспомнить, что стратегиями в реальном времени могут быть не только так называемые RTS. Как нам кажется, Evolution как раз одна из таких игр.

Главное ее достоинство — необычность. В ней

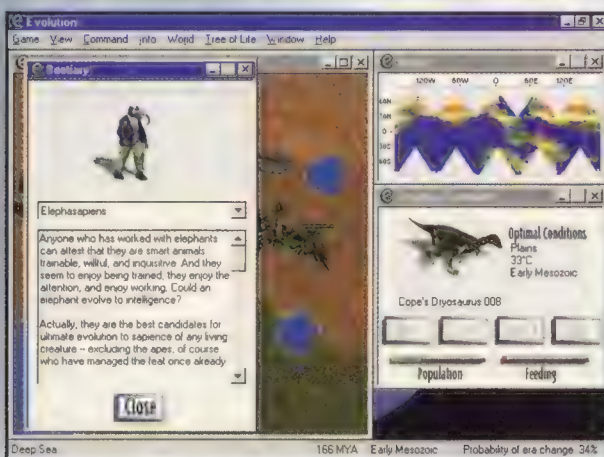
вам не придется создавать один отряд динозавров и посылать его на точно такой же вражеский. Отнюдь. От играющего требуется, по большей части, просто следить за своими животными. За тем, чтобы они находились в подходящем климате, хорошо питались... Вот и все. Если питание хорошее, то стая удваивается в численности и разделяется. Таким образом, растет популяция. Если условия жизни плохие — животные умирают.

Помимо заботы о популяции собственных "питомцев", в задачу играющего входит и выбор направления эволюции для каждого вида. Хотите — и из мыши получится кролик. А хотите — тушканчик. Или еще какая зверушка. Не сразу, конечно, через миллионы лет. Но если учитывать, что за одну секунду в игре проносятся сразу тысячи лет, это не займет очень много времени. Ну а конечная цель всего — вывести разумное существо. Всего же в игре изначально заложено 162 различных вида.

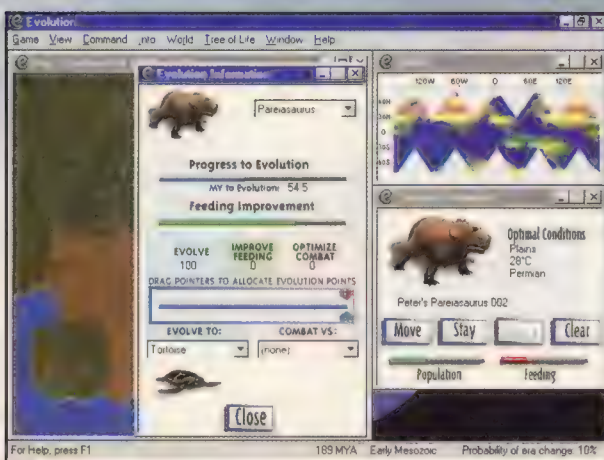
Игра осложняется тем, что если компьютер вывел, скажем, тиранозавров раньше вас, то вы их уже вывести не можете. Придется направить эволюционный процесс в обход того вида, который вы прозевали. Благо, ничего особо страшного в этом нет. От одного вида может произойти сразу несколько разных, так что нужные вам существа (например, черепахи) могут появиться в процессе эволюции не только какой-то одной доисторической рептилии. Что весьма разумно.

Как мы уже сказали, главной целью является возникновение на Земле разумной жизни. Однако это вовсе не обязательно должен быть человек. Разработчики, например, твердо убеждены, что альтернативой людям могли бы стать слоносапиенсы, то есть эволюционировавшие в разумных существах слоны. И если вы разделяете такое мнение, то можете идти по этому пути. Или по совершенно другому. В этом-то и заключается главная изюминка Evolution. Вы сами выбираете путь развития жизни. Побеждает же, в конечном счете, тот, кто добьется основной цели быстрее соперников.

Главное — за все время эволюции следить, чтобы популяция видов постоянно росла. И сделать это не так просто, хотя бы потому, что природа с веками изменяется, ландшафт преобразуется, средняя температура постепенно уменьшается, уровень моря отступает... То есть сейчас в одном месте рай, а "за-



Именно так, возможно, выглядели бы слоносапиенсы



Птерозавр по нашему выбору эволюционирует в доисторическую морскую черепаху. До конца появления нового вида осталось каких-то 54.5 миллионов лет

Патч

С выходом игры явно немного поторопились. Из-за этого играть пока можно только на случайно сгенеренной карте. Однако разработчики обещают в скором времени выложить на свой web-сайт патч, который позволит начать эволюционный процесс непосредственно на Земле. Скачать его можно будет на <http://evolution.discovery.com/downloads.html#patches>.

втра" уже совершенно другая картина. А ведь может наступить и какая-нибудь катастрофа. Например, упасть комета, начаться оледенение, произойти извержение вулкана... Не многие из ваших созданий смогут выжить в резко изменившихся условиях. А это сулит тем, что вы будете откинuty на миллионы лет назад, в то время как соперник продолжит свое развитие.

Так что не стоит думать, что играть в Evolution просто. Напротив. А если к тому же и животные противника позарятся на вашу излюбленную территорию, где испокон веков паслись безобидные травоядные? На всех-то еды не хватит. Что тогда?

Хищники и травоядные

Тогда могут пригодиться хищники. Их можно выставить на защиту границ, и если противник слабее, то не помешает попытаться на него напасть и попросту сожрать. Другим неповоднее будет. Да и дополнительной пищей ваша стая себя на некоторое время обеспечит.

Помимо охраны территории, этот метод очень полезен для развития вида. Каждый из них имеет какую-то силу в нападении и защите. Различается она в зависимости от величины врага. Так вот, чем больше опыта у ваших хищников, тем сильнее они становятся. И сила эта не пропадает бесследно, а передается тому виду, к которому движется развивающаяся стая.

Внешне и вообще

Такая вот игра. Безусловно, на любителя. Скорее всего, многим очень быстро надоеет просто сидеть и пялиться в экран, ожидая, пока один вид эволюционирует в другой. Ведь никаких промежуточных преобразований разработчиками предусмотрено не было. А если еще взглянуть на графику... Надо признать, в век трехмерных Total Annihilation и Myst она смотрится более чем просто. Даже горы представлены всего лишь своеобразными текстурами. Не более того.

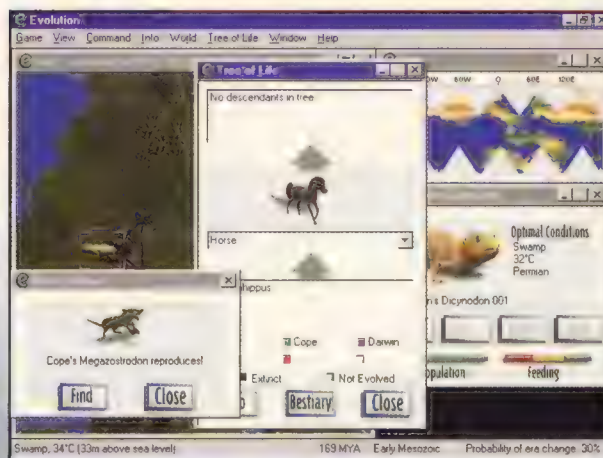
Вообще, Evolution мы ждали очень давно. Представлялись целые континенты, медленно, но постоянно, движу-

щиеся и преобразующиеся. Представлялись огромные горные массивы, которые неумолимо время, буквально на глазах играющего, превращает в пыль. А вокруг плавают, бегают, парят в небесах и лазают по деревьям трехмерные существа, крича всевозможными голосами. Мы надеялись, что разные виды смогут скрещиваться между собой, и в результате можно будет даже вывести какое-нибудь существо, которому нет подобных в нашем мире.

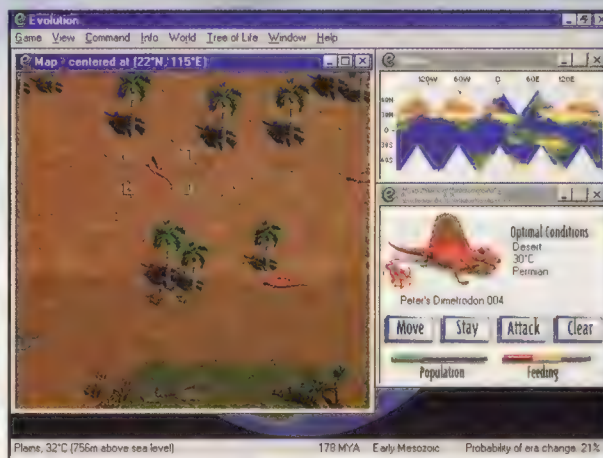
А на деле... На деле — статичные плоские пейзажи, обновляющиеся раз в несколько минут, по которым ползают спрайты животных. Через каждые 15–20 минут появляются новые виды. Которые также продолжают ползать. И все это — в стандартных окнах Windows 95. Что же касается каждого из видов, то они могут эволюционировать только по одной из заранее заданных ветвей. В результате же может получиться только то, что было уже заложено разработчиками изначально. Открыв "дерево жизни", быстро убеждаешься в некой условности свободы выбора. Играющий всегда точно знает, что у него есть сейчас, а что будет через несколько миллионов лет при том или ином варианте выбора. Так что выбор ли это вообще?..

Эволюционировать будем, или как?

И все-таки, несмотря ни на что, игра выглядит достаточно мило. Конечно, у нее немало недостатков, но ведь не меньше и достоинств. Да, мы не в восторге от Evolution. Но ведь сейчас, когда все свежие идеи можно пересчитать буквально по пальцам, разве не любопытна игра, охватывающая столь необъятную тему эволюции на Земле?! Более чем. Именно поэтому мы решили лично пообщаться с главным дизайнером Evolution, Грегом Костикиным (Greg Costikyan), благодаря усилиям которого к нам вернулась вера в то, что по-настоящему оригинальные идеи на стратегическом небосклоне еще вовсе не иссякли. Было очень интересно узнать, как он сам смотрит на свою игру, и услышать его мнение по поводу тех недостатков, которые кажутся нам важными.



■ Быть может, под вашим чутким руководством на планете когда-нибудь появятся лошади. А может быть, и не появятся. Кто знает...



■ Хищные диметродонты предпочитают жить в пустыне при температуре воздуха в 30 градусов. Однако неплохо чувствуют себя и на равнинах. Как видите, пищи им пока хватает

Скажем сразу, Грег оказался на редкость общительным и интересным собеседником, разговаривать с которым было одно удовольствие. У него есть свой взгляд, и после этой беседы мы на многое стали смотреть уже несколькими глазами. Знаете, когда игру сделали хорошие люди, невольно желаешь ей успеха. Так что мы искренне надеемся, что Evolution найдет своего игрока. Возможно, им будете и вы. Так что читайте наше интервью, а уж выводы делайте сами.

**Петр Давыдов,
а также Василий Андреев**

Играбельность: ●●●●●●●●
 Графика: ●●●●●●●●
 Звук и музыка: ●●●●●●●●
 Ценность для жанра: ●●●●●●●●
 Мнение автора: ●●●●●●●●

Игровой интерес 6.4

Время освоения: от 2 до 4 часов
 Сложность: средняя
 Наличие английского: не требуется

Evolution

The Game of Intelligent Life

"One of the most difficult tasks people can perform, however much others may despise it, is the invention of good games..."
C.G. Jung

— *Evolution — первая игра над которой вы работали?*

— Это не совсем так. Crossover создал множество online игр, первой из которых в 1989 году стала MadMaze для сети Prodigy. MadMaze — одна из двух онлайн-игр, привлечших миллион пользователей. Crossover также выпускал и неигровые CD-ROM.

Что касается Evolution — то это 25-я из моих опубликованных игр (но первая на CD-ROM). Лично я сделал две online игры и огромное число настольных (и в виде книг) RPG.

— *По-настоящему оригинальные и необычные игры появляются сейчас, к сожалению, нечасто. Тем приятнее было играть в Evolution, которую можно смело назвать одним из самых неординарных проектов последнего времени. Не расскажите, что привело вас к мысли о создании такой игры?*

— Я бы не стал называть Evolution "одной из наиболее оригинальных игр нашего времени", ведь история компьютерных игр преисполнена интереснейших находок и решений. Вспомните о Balance of Power, SimCity, Zork, Doom... Но в последние несколько лет действительно появлялись одни клоны. Так что с ярлыком "одной из самых оригинальных игр года" я еще могу согласиться.

Идею нам подсказал Эл Ройро (Al Roireau) из Discovery Channel Multimedia. Discovery не является издателем игр, в основном они специализируются на обучающих программах. Но Эл удалось убедить их в том, что: а) несмотря на большие затраты, на играх можно заработать больше и б) сам предмет эволюции является удачным с точки зрения с точки зрения перспектив продаж, и еще потому, что именно такой продукт будет удобен для опубликования именно на Discovery. Эл раньше работал в MicroProse, поэтому ему было понятно, что для игр типа Civilization и Railroad Tycoon всегда найдется место на рынке. Так почему бы не сотворить нечто подобное с эволюцией во главе угла?

Вместе мы состряпали предложение — предварительный дизайн, бюджет и график, и представили его Discovery. Они одобрили представленный вариант.

Это не совсем обычный путь для возникновения подобных проектов. Как правило, идеи предлагаются разработчиками, которые выходят на издателей в поисках финансирования. Но уж очень нам понравилась исходная идея и, если откровенно, нам нравится то, что получилось в результате.

— *Насколько Evolution сейчас похожа на ту Evolution, которую вы задумывали изначально?*

— Хм. Сейчас уже тяжело вспомнить, что, собственно мы хотели сотворить год назад... Если взглянуть на первые наброски, то можно увидеть, что изменений было не так уж много. Упростилась система питания, она

стала доступнее для понимания игроков. Стал проще и интерфейс, что тоже неплохо. От начального количества видов осталась примерно половина — по чисто финансовым соображениям, основные расходы при создании игры шли на анимацию и рендеринг существ.

Основное отличие от исходного варианта можно проследить в системе ведения боя. В исходном варианте хищники влияли на виды — жертвы только посредством охоты с целью последующего поедания. Мы сознательно решили добавить возможность произвольной атаки с целью угодить тем игрокам, которые предпочитают подражать. Мне кажется, это и стало основной модификацией исходной идеи.

Есть еще несколько вещей, на которые у нас просто не хватило ни ресурсов, ни времени. Я далеко не в восторге от AI противника. Да и модель мира могла бы быть проработаннее. Но лучшее — враг хорошего, и я вполне удовлетворен качеством нашей финальной версии.

— *Как давно вы начали разработку Evolution? Сколько времени ушло суммарно, чтобы сделать такую игру? Как вообще проходила работа? Наверняка, вам запомнилось много интересного из того, что происходило за это время... Не поделитесь с нашими читателями?*

— Формальная дата начала разработки Evolution — ноябрь 1996 года. Золотой мастер-диск был закончен в декабре 1997 года — всего через два месяца после указанной в контракте даты. Не такой уж плохой результат, учитывая сложность проекта. Итого — получается, что время разработки составило 14 месяцев. На самом деле — мы работаем над этой игрой до сих пор. Когда сценарий "Historical Earth" будет закончен, его можно будет скачать с нашего сайта. И мы все еще работаем над локальными версиями — португальской, французской и немецкой.

Преграды и сложности? Ладно... Одна из наиболее сложных проблем возникла при проработке модели континентального дрейфа. Сначала мы считали, что просто будем перемещать континенты — "кратоны" — по карте (которая представляет собой проекцию Фуллера — икосаэдр, развернутый у полюсов в треугольники). Проблема в том, что когда кратон перемещается от одного такого треугольника к другому — он поворачивается на 72 градуса. Поэтому, учитывая необходимость поддержания правильной ориентации континентов, мы не могли просто перемещать их по икосаэдру. Нам пришлось моделировать их движение на сфере, а уж после этого проектировать их положение на плоскую карту Фуллера. Только таким образом мы смогли правильно рассчитывать столкновения материков. Все это потребовало дополнительного программирования и математических расчетов, к которым мы просто не бы-

ли готовы. В результате проект задержался на несколько недель.

Еще несколько проблем, связанных с разработкой, возникли после начала работ над многопользовательской онлайн-версией игры.

Другой значительной по трудоемкости проблемой разработки стала онлайн-версия. Мы добрались до этой части работы только ближе к окончанию создания проекта, и тут же вскрылась масса неожиданных сложностей. (...) В итоге они были решены, но не самым идеальным образом: в режиме multiplayer игра протекает гораздо медленнее, чем в режиме single player.

Что было забавного? Для начала, забавным было уже то, что тебе платят за то, что ты сидишь и почитываешь книжки о динозаврах :).

Забавно было побывать на Е3. Огромный конференц-центр, заполненный выставочными стендами, режущая музыка в стиле техно, машины для выработки тумана, пробивающиеся сквозь дым лазерные лучи, огромные мониторы... Бродишь себе по этому игровому развалу, этой игровой вселенной, и думаешь над смыслом выражения "вторая по размеру индустрия развлечений в мире". И испытываешь разочарование и надежду.

Разочарование — потому, что клон сидит на клоне и клоном погоняет — стрелялки от первого лица, реалтаймовые стратегии, каратистские бои с боковым скроллингом, автотонки... Неужели воображение и фантазия здесь больше не живут? Из всего, что я видел, наиболее приятно смотрелись Age of Empires и Populous 3.

Надежду — потому, что чем бы ни была Evolution, но она не является клоном. Она отличается от всего существующего. Сейчас еще рано об этом говорить, но клянусь богом, не исключено, что ее ожидает грандиозный успех. Она не является чем-то старым, переделанным на новый лад.

— *Все ли животные в Evolution действительно когда-то жили на Земле? Вообще, много ли пришлось использовать палеонтологических трудов в процессе разработки? Или у вас были собственные консультанты?*

— Многие существа из Evolution существуют и сегодня — те же млекопитающие, которые появляются ближе к концу игры. Ящерицы, лягушки и т.д. Все существа реальные, если не считать "разумные виды", отличные от Homo Sapiens, и их предшественников.

Сколько было использовано научных источников? Трудный вопрос, справа от меня находится заполненная книгами полка по палеонтологии и геологии полка. Да и моделирование глобуса потребовало проведения определенных изысканий. Услугами внешних научных консультантов мы не пользовались, если не считать Lisa Sita из Американского музея Естественной Истории, которая принимала непосредственное участие в создании

игрового bestiaria.

— Почему сейчас, в эпоху полностью трехмерных *Total Annihilation* и *Myth*, вы сделали поверхность земли полностью плоской? Даже горы обозначаются всего лишь своим цветом текстур. Деревья неподвижны, волны не бьются о берег... Почему? Ведь сделать это, думается, было не так уж и сложно. Согласитесь, игра бы значительно оживилась, если бы играющий мог наблюдать преобразующиеся в реальное время трехмерные рельефы местности, по которым свободно перемещались бы полностью трехмерные динозавры...

— Попробую объяснить мою позицию. Я все еще продолжаю играть в NetHack. Он сделан с ASCII графикой, но по-прежнему превосходит 90 процентов игр, выходящих в наши дни. Графика важна для общего впечатления, но она вторична по отношению к самой игре. По крайней мере, в моем случае. Для рынка все это обстоит иначе.

Как правило, в типичном компьютерном магазине есть место для 50 игрушек. Часть игровых ячеек заняты — вы обнаружите здесь и *Riven*, и *Quake*, и *Tomb Raider II*. Таким образом, остается около 40 слотов для игр, которые себя еще не проявили. В течении обычного года издаются сотни компьютерных игр. Я не знаю, сколько точно. В этом году на E3 было представлено около 1500 названий (включая игры для консолей и обучающие программы). Поэтому, издавая игру, вы должны себе хорошо представлять, что ей придется бороться за эти драгоценные ячейки в компьютерном магазине. Если игра не произвела впечатление рванувшего фугаса, вместо нее на полке через месяц появится другая свежееотпечатанная новинка. Именно месяц есть в вашем распоряжении на завоевание рынка.

Поэтому: важнейшим является первое впечатление. Демонстрационная версия должна быть на уровне. Видеовставки должны завораживать. Если они не будут таковыми — вы просто не пробьетесь в Software Etc. или CompUSA.

Другими словами — графика профессионального уровня, да и другие мультимедийные составляющие игры играют важнейшую роль в продвижении игры на рынок. Но сами по себе они шедевр из игры не сделают.

По поводу отсутствия 3D и анимации (не считая анимацию существ). Во-первых, стоит принять во внимание объем анимации, который уже присутствует на типичной карте мира. На ней одновременно может бродить до пятидесяти существ, принадлежащих к разным видам. Анимационный движок поглощает не менее 75 процентов системных ресурсов для машин класса Pentium. Не стоит при этом забывать и про постоянную обработку и обновление информации, связанной с питанием. Анимирование полноэкранного изображения при разрешении, скажем, 1024x768, постоянное изменение каждого элемента на экране... это очень сильно замедлит игру.

Что касается 3D поверхности — даже при существующих валунах и растительности временами непросто разглядеть существа, особенно те, которые помельче. Они так и норовят забрести за очередную поросль. Теперь вообразите, к чему приведет появление на карте трехмерных гор и т.п. Для начала нам пришлось бы изобрести способ враще-

ния изображения, чтобы игрок мог взглянуть на него с другой стороны и увидеть, что происходит за той или другой горой. Далее — нам бы пришлось нарастить модель поведения для каждого из существ, добавить фреймы для передвижения их по неровной местности в разных направлениях. Дальше — больше, нам пришлось бы вспомнить о масштабе. А он и при существующем положении вещей достаточно относительно — в игре одно существо кормится на территории, равной по площади целой Баварии. Что делать — нам было нужно вместить целый мир на небольшом экране. Причем нам нужно было иметь возможность размещать на одном квадрате целую гору. Размер квадрата поверхности в *Evolution* — 64x56 пикселей. Эффективная высота горы не может превышать 64 пикселя. То есть тварь типа *Apatosaurus* оказалась бы выше Гималаев...

Откровенно говоря, у нас была мысль о 3D поверхности на ранней стадии разработки, но мы вынуждены были от нее отказаться.

— В *Evolution* эволюционные преобразования каждого из видов могут быть выбраны играющим лишь из общего списка. Не кажется ли вам, что игра была бы значительно более интересна, если бы разные животные смогли скрещиваться и в результате играющий получил бы возможность вывести какую-либо действительно необычную зверюшку? Почему вы не выбрали этот путь?

— На то было две причины. Во-первых, давайте рассмотрим, что, собственно, происходит в *Evolution*. Мы попытались охватить всю историю тетраподов — порядка 360 миллионов лет. Нам хотелось ввести в игру хорошо знакомые виды: *Tyrannosaurus*, *Smilodon* и т.п. Чтобы осуществить это в разумный интервал времени — игра должна развиваться очень быстро — со скоростью тысяч лет в секунду. Теперь представьте игру, в которой вы можете изменять в ходе эволюции различные атрибуты существ, где образовавшиеся таким образом новые виды будут бороться за выживание, конкурируя с другими видами за обладание ресурсами. В некотором смысле это более точная картина эволюции, чем имеющаяся в игре. Но подобный процесс происходит в течение смены многих поколений, причем, в зависимости от вида, поколение живет от нескольких часов до нескольких десятилетий. Игра, которая будет симулировать эволюцию на подобном уровне, никогда не сможет охватить 360 миллионов лет, т.к. единицей времени в ней выступает протяженность жизни поколения. В *Evolution* основной временной юнит — жизнь биологического вида — миллионы или десятки миллионов лет.

Во-вторых, остается чисто технический аспект вопроса. Разрешение плавных преобразований видов со временем означает создание анимации для новых видов в реальном масштабе времени. Персональные компьютеры обладают достаточной мощностью для рендеринга трехмерной анимации "на лету", при условии примитивной подлежащей модели (типичная 3D модель в игре состоит из нескольких десятков полигонов. Типичная модель для анимации высокого класса имеет таковых несколько тысяч). Если позволить существам меняться — понадобится не только заниматься real-time рендерингом — понадобится по мере необходимости создавать

и новые трехмерные модели, а уж потом рендерить их.

Эта задача выглядит более чем внушительно. Мне кажется, что современные PC просто ее не потянут по причине недостатка мощности. Да и программного обеспечения для написания такой игры пока не сыскать. Нам бы пришлось писать собственную математику для создания трехмерных моделей. И если бы мы ее создали, то смогли бы неплохо заработать, продавая ее в качестве инструмента и забросив создание собственных игр. Но мы не собираемся отбирать хлеб у разработчиков инструментов. Да и бюджет *Evolution* не был рассчитан на подвиги по созданию столь амбициозной математики.

Мы думали, что и без того достаточно амбициозны.

— Не планируете ли вы начать в скором времени работу над *Evolution 2*?

— Это зависит от *Discovery*. Они же примут решение сразу после того, как будет ясно, насколько хорошо продается *Evolution*. О чем в настоящий момент пока еще трудно судить. Первоначальный объем заказов был весьма солидным, но не на уровне бестселлера. Конечно, нужно принимать во внимание, что рынок еще толком эту игру не разглядел, да и обзоров в журналах пока не было. Поживем — увидим.

Что касается *Crossover* — мы работаем над многопользовательской онлайн-игрой для сайта Sony.

Я пытаюсь закончить четвертый роман и балуюсь в области создания простейших онлайн-игр с применением Java. Работаю также над очередной настольной игрой. И, что естественно, мы думаем над некоторыми прототипами, чтобы показать их весной и получить финансирование разработок.

— Не поделитесь вашими будущими планами? Есть ли какие-то мысли, которые вы думаете воплотить в ближайшее время? Хотя бы в самых общих чертах...

— Вот несколько идей, которые нам кажутся достаточно интересными и для реализации которых мы не смогли добыть пока средства.

1. Игры, основанные на чате: подъем по социальной лестнице. Игра проходит в комнате для чата. Взаимоотношения между участниками влияют на исход игры, цель которой состоит в том, чтобы стать наиболее социально значимой персоной в игре.

2. Real-time 3D стратегия. Перестрелка между небоскребами Нью-Йорка. Почему бы и нет?

3. Игра, основанная на мире rock-n-roll'a. Персонажи — музыканты, владельцы клубов и записывающие компании.

4. По-настоящему "интерактивный роман", в котором основной сюжет задан, но игроки могут управлять действиями отдельных персонажей.

Не знаю, что вы об этом подумаете, но, по-моему, видно сразу, что мы здесь думаем несколько по-другому, чем все остальные в игровой индустрии. Хорошо или плохо — уже другой вопрос.

— Спасибо за интересную беседу. Искренне желаем вам удачи во всех начинаниях!

Нет проблем, и спасибо вам.

С Грегом Костикином
беседовал Петр Давыдов

Bug Riders

"Кто везет, того и погоняют."

Русская пословица

Жанр: Жучиный симулятор
Издатель: GT Interactive
Разработчик: n-Space
Системные требования: Pentium 120, 16 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 200 MMX, 3D уск.
Multiplayer: Модем, нуль-модем, IPX, Интернет
 Windows 95

Насекомые как средство передвижения

Каких только видов гонок не удалось повидать нам! Были и автомобильные, и мотоциклетные заезды, и плывущие круг за кругом моторные лодки, и даже соревнования на спортивных самолетах. А теперь компания n-Space, известная своим проектом TigerShark, решила покатасть нас на жуках. А точнее, на летающих жуках. Игра Bug Riders представляет собой гонки по кольцевым трассам, причем в роли гонщиков выступают странного вида наездники, а в роли их верных лошадок — крылатые членистоногие. За всеми перипетиями жучиных соревнований вы наблюдаете из-за спины того самого странного наездника,

в перспективе от третьего лица.

Как у автомобилей есть свои характеристики, вроде уровня горючего в баках или оборотов двигателя, так и у жуков есть один параметр, который можно охарактеризовать как "раздражение". Для наездника единственный способ ускорить полет жука — это дубасить его кулаком по спине, на манер прищипывания лошади. После каждого удара увеличивается скорость, а вместе с ней и раздражение жука, индицируемое на шкале в правом нижнем углу экрана. Если вы чересчур рьяно погоняете своего крылатого коня и его раздражение достигает критической отметки, жук с обиженным воплем резко снижает скорость и вам записывается штрафное очко. Если сумма штрафных превысит критическую отметку на шкале индикатора — гонка заканчивается вашей неудачей.

Кроме этого, существуют четыре характеристики, по которым вы можете отбирать наездника и его жука до начала соревнований. Это энергия (влияет на силу выстрелов), ловкость (влияет на поворотные характеристики жуков), тренированность (терпимость, она же скорость возрастания "раздражения") и скорость. Всего вам даны 8 персонажей, из которых вы выбираете одного, с характеристиками, соответствующими вашему вкусу.

Режимы соревнований

Как и большинство обычных гоночных игр, Bug Riders предлагает несколько вариантов соревнований. Это Time Trial, Campaign и Exterminate. Time Trial — известные любителям гонок соревнования на время. От вас требуется пролететь несколько кругов трассы за отведенный промежуток времени. Не уложились — гонка не состоялась, попробуйте повторить еще раз. Три раза не получилось прийти к финишу вовремя — конец игры. Трассу, кроме вас с вашим жуком, проходят и ваши соперники, однако они вам не мешают и помехой не являются — разве что сами столкнетесь ненароком.

Campaign — это уже посерьезнее гонок с часами. Ваши соперники, как и вы, стреляют друг в друга, пользуясь двумя типами оружия. Оба вида представляют собой светящиеся шарики, которые при попадании в жука вызывают скачок "раздражения", отображаемый на шкале, и кратковременное снижение скорости. Второй тип — просто усиленный вариант первого, с ограниченным боезапасом. Кроме этого оружия, у вас есть защита — особый силовой экран, возникающий вокруг жука и наездника по нажатию клавиши. Правда, действует кратковременно, через несколько секунд постепенно сходя на нет, а чтобы вновь возобновить его, жуку требуется некоторое время.

Exterminate — режим тотального взаимоуничтожения. Ваша задача — за отведенный промежуток времени уничтожить как можно больше соперников-врагов. От точных попаданий параметр "раздражение" жуков увеличивается, и по достижению критической отметки наездник вместе с жуком камнем падают вниз. Есть и уровни сложности — Easy, Normal, Hard. На самом легком для прохождения уровня дается больше времени, а на тяжелом противники становятся агрессивнее.

В любом режиме Bug Riders является шесть различных последовательных трасс, и понятно, что на следующую трассу можно попасть после успешного завершения предыдущей — победы над временем или над соперниками.

Кольца времени

На трассе жуки ведут себя, в отличие от других средств передвижения, довольно разумно и не только сами летят по нужному маршруту, но и грамотно входят в виражи. При таком раскладе Bug Riders была бы похожа на детскую карусель, если бы не ограничение по времени. Как правило, прийти вовремя игрок успевает не за счет умелого маневрирования на поворотах, а благодаря пролету сквозь особые висащие в воздухе концентрические кольца, которые равномерно распределены по всему протяжению трассы. Пролет через кольцо поощряется несколькими секундами дополнительного времени. Жуки, следуя по маршруту, сами в эти кольца не залетают, и вам приходится уметь их направлять. В режиме Time Trial счетчик колец выведен на экран, а в конце трассы сэкономленное вами время для наглядности вычитается из общего времени трассы. В режиме Campaign счетчика не видно, но времени после пролета



■ Темный страшный лес, факелы вдоль дороги — только выскакивающих из-за стволов леших и не хватает



■ Таковы "кольца времени" — они добавляют несколько секунд к тем, что остались до конца игры

сквозь кольца у вас все равно прибавляется. А вот в Exterminate кольца времени убраны вовсе, зато есть одно на трассу кольцо подзарядки — при пролете сквозь него возобновляется запас амуниции жука.

С высоты жучиного полета

Со спины жука неплохо видно трассу, хотя сидящий на нем человек загораживает приличную часть обзора — лучше было бы сделать вид от первого лица. Но, в общем-то, и без того хорошо смотрятся и трасса, и все ее украшения — елочки на прибрежном треке, мерцающие огоньки на маршруте в пещере и другие дополнительные детали, украшающие игру.

При использовании 3D-ускорителя (Glide или Direct3D) трассы выглядят вполне презентабельно, хотя не лишены мелких проколов: например, возможность пролета через стены оставляет скверное впечатление. И уж совсем нелепой кажется попытка представить бесконечную гладь моря в виде невысокой стенки цвета морской волны. Без использования чудо-карты вы теряете такие прелести, как эффект прозрачности крыльев жука, лучи света в пещерах и высокий показатель fps. Зато приобретаете размашистые, пестрые пикселы.

Не жужжи!

Что касается звукового оформления Bug Riders, оно вызывает приятное удивление тем фактом, что жужжание крыльев, шлепки по корпусу жука и выстрелы совершенно не раздражают слух и не вызывают желания "сделать потише" — в отличие от некоторых автогонок с раздражающим слух ревом двигателей и бубнежом комментатора.

Учитывая, что Bug Riders — уже второй опыт компании n-Space в производстве игр, можно поздравить ее с успехом — любители гоночных аркад получили хоть и не идеальную, но оригинальную и симпатичную игру.

Вячеслав Голованов

Нарабатываемость	★★★★★
Графика	★★★★★
Звук и музыка	★★★★★
Ценность для жанра	★★★★★
Мнение автора	★★★★★
Игровой интерес	5.9
Время освоения: от 0 до 0,5 часа	
Сложность: средняя	
Знание английского: не требуется	

Rising Lands

"Кто не работает, тот не ест."

Библия

"Кто не ест, тот не работает."

в переложении на Rising Lands

Жанр: Real-time strategy

Издатель/Разработчик: Microids

Системные требования: Pentium 75, 16 Mb RAM

Рекомендуется: Pentium 100, 16 Mb RAM

Multiplayer: IPX (до 4 игроков), модем, Интернет
Windows 95

Vive France!

Французы отличаются, в хорошем смысле этого слова, известным "национализмом" и "консерватизмом". Что сказывается и на их компьютерных играх. С одной стороны, они придерживаются модных течений игрового бизнеса. С другой — все же обладают неповторимым французским шармом и весьма своеобразным колоритом.

Rising Lands — не исключение. И хотя сюжет игры достаточно банален (в Землю врезается комета, цивилизация возрождается с нуля), сама игровая атмосфера резко отличается от подобных игр — "катастроф". Здесь вы не встретите разных выродков-мутантов на фоне ледяных душ пейзажей. Напротив, по замыслу разработчиков, после космической катастрофы все вернется "на круги своя". Словом, играющему предстоит управлять самыми обычными солдатами и лучниками, прирученными зверушками вроде медведей и носорогов, изобретать простейшие механические средства, изучать магию... И все это среди зеленых лужаек, покачивающихся на ветру деревьев и мирно плещущихся рек.

В Rising Lands присутствуют все элементы, типичные для real-time клонов: сбор и менеджмент ресурсов

(которых три: съестное, камни и шестеренки), строительство базы, производство юнитов, проведение исследований (по четырем направлениям: сельское хозяйство, гражданское строительство, военное дело и магия). В общем, все как обычно. Однако есть и кое-что оригинальное.



■ Поскольку в Rising Lands юниты не производятся "из воздуха", то в сражениях на счету каждый воин



■ Кружочки над головами юнитов — это индикаторы их сытости. Оголодавший юнит начинает медленно терять здоровье



■ Друид слаб в рукопашной схватке, зато может применять весьма сильную магию

Что посеешь в одной миссии, то пожнешь в следующей

Прежде всего, все миссии в Rising Lands (а их 25) крепко связаны друг с другом. И связь эта не только сюжетная, но и чисто игровая. Результаты ваших действий самым непосредственным образом отражаются на всех последующих миссиях. Происходит это по двум основным причинам.

Сквозное дерево исследований. Очередную миссию вы начинаете на базе тех знаний и технологий, которые обрели ранее. Направление исследований можно менять перед началом каждого уровня, в ходе которого у играющего есть возможность провести не более двух разработок. Таким образом, от того, насколько удачным будет ваш выбор, зависит и сложность прохождения всей кампании.

Как обычно, новые разработки дают возможность возводить новые сооружения, тренировать более сильных воинов, а также разучивать и применять на практике новые магические заклинания. Плюс к этому, исследования дают возможность проводить как апгрейды зданий, так и отдельных юнитов.

Преемственность дипломатического статуса. В Rising Lands совсем не обязательно уничтожать все "чужие" кланы. Попробуйте заключить с ними мирный договор — одной головной болью станет меньше. Причем не только в текущей миссии, но и в последующих. Как и научные достижения, дипломатический статус также переносится от уровня к уровню. Но, конечно, от вероломных нападений не застрахован никто.

"Кадры решают все"

В начале каждой миссии вам дают с дюжину юнитов, увеличить число ко-

торых вы никак не сможете. Поэтому, чтобы выиграть, необходимо умело манипулировать весьма ограниченными средствами.

Во-первых, нужно отрядить кого-то на сбор ресурсов, кого-то занять в строительстве, кого-то превратить в домработников (дабы здание функционировало, необходимо, чтобы в нем находился хотя бы один "домработник" — clon; чем больше clon'ов в здании, тем эффективнее оно работает), а из кого-то тренировать воинов. При этом можно менять "квалификацию" юнитов, перебрасывая их по мере надобности с одного рода деятельности на другой. Однако подобные переброски сопряжены

с голодного, воин лучше сражается... Но это еще не все — голодный человек начинает терять здоровье, и в конечном итоге может умереть от истощения. Хотя в большинстве случаев каждый позаботится о пропитании сам — если, конечно, поблизости находится что-нибудь съестное. На базе для хранения продуктов существует склад, на природе можно полакомиться дикорастущими дынями... Если же ничего подобного вокруг нет, то пищу придется добывать вам самим.

Оправдано ли такое нововведение? Думается, что да. Это придает игре известную долю реалистичности и вносит новые стратегические особенности. Так, например, в шестой миссии, в поисках магического кристалла, вам жизненно необходимо найти кратчайший маршрут в лабиринте скал, непременно пройдя через ряд "контрольных" точек, где ваши воины смогут подкрепиться.



■ Перед началом каждой миссии выбирается направление исследований: сельское хозяйство, гражданское строительство, военное дело или магия

с дополнительными тратами ресурсов.

Во-вторых, вам просто необходимо иметь самую передовую и разностороннюю армию. Как водится, каждый из воинов обладает специфическими достоинствами и недостатками, поэтому выбирайте, кого лучше тренировать: мощных, но медлительных носорогов; быстрых медведей; дальноточных лучников, друидов, обладающих мощным арсеналом магии, но слабых в ближнем бою, и так далее... Всего в игре свыше 20 разных юнитов. Имеются и забавные механические поделки типа транспортных аэростатов, с которых можно вести наблюдение за противником. А для защиты от врагов собственную базу можно обнести крепостными стенами. А вокруг понаставить мин.

Любопытное нововведение: ваши подданные должны питаться, так что наряду с индикатором здоровья существует и индикатор "сытости". Сытый строитель работает заметно провор-

Клон тоже может быть добротным

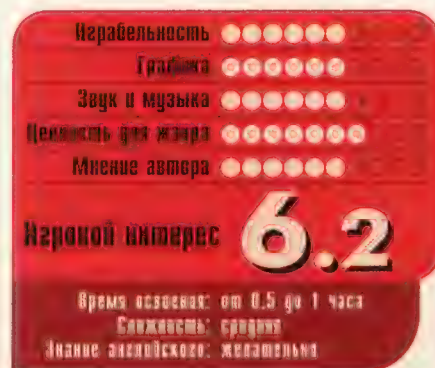
Rising Lands — очередной повтор, в целом мало чем отличающийся от всех прочих RTS, наводнивших прилавки магазинов в конце 1997 года. Но есть у него и свои приятные особенности.

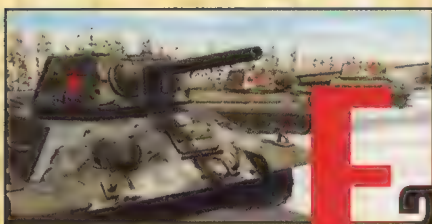
В силу ограниченности имеющихся средств, каждая новая миссия не похожа на предыдущую и представляет собой скорее мини-головоломку, чем обычную для таких игр схему развития.

Сражения в Rising Lands также не копируют массовые бои из большинства других клонеров. Здесь на счету каждый солдат, так что особое значение приобретает тактическое маневрирование. Даже гибель 2-3 человек может иметь весьма плачевные последствия.

А в остальном — ничего выдающегося.

Игорь Савенков





East Front

Жанр: Тактический wargame

Издатель: Empire Interactive

Разработчик: TalonSoft

Системные требования: 486DX4-100, 8 Mb RAM

Рекомендуется: Pentium 120, 16 Mb RAM
Windows 95

Радужные надежды...

Массовые штамповки с бездумным (или едва закамуфлированным) повторением старых идей никогда не приветствовались в мире компьютерных игр. За примером далеко ходить не надо — из всего сотенного наплыва real-time стратегий по-настоящему выделиться удалось лишь трем-шести.

Нечто подобное произошло с talonsoft'овской серией Battleground. Подумайте только — за три года выпущено 8 игр этой марки, по сути, с идентичным движком! Тем не менее, серия обрела достаточно широкую известность и неплохо раскупалась (особенно в США). Здесь сказывается два обстоятельства. Во-первых, определенный "компьютерный голод" в жанре wargame — ведь ни для кого не секрет, что разработчики обходят стороной не слишком-то популярный жанр, а на темы Гражданской войны в Америке и наполеоновских войн до TalonSoft'a практически ничего (во всяком случае, приличного) создано не было. Во-вторых, упор на зрелищность — по номинации "графика+видеоклипы+анимация+звук" Battleground оставляет далеко позади себя все прочие wargame'ы.

Тем не менее, всему сериалу в целом не доставало определенной глубины в моделировании сражений (что и неудивительно — войны XVIII и XX века шли почти на одном и том же движке). Так что бывалые и серьезные wargamer'ы предпочли "пятизвездочных генералов" (особенно Panzer General I/II) и Steel Panthers 1/2/3 от SSI. Данный факт засвидетельствован в мировом чарте Internet Top 100 — если Panzer General 2 удавалось подниматься до 28-го места, то продукция TalonSoft'a появлялась лишь в качестве "кандидатов на вхождение в список" и скорее всего из него вываливалась.

Так что руководству TalonSoft'a

было над чем задуматься. В результате было свернуто производство следующего, уже разрекламированного Battleground'a под названием Middle East, и все силы брошены на разработку новой, принципиально иной серии Campaign.

Что же принципиально нового было заявлено? Во-первых, на смену старому движку (Battleground) должен прийти новый — Campaign. Во-вторых, теперь игра будет вестись "по-крупному" — вместо отдельных, хотя и эпических сражений, будут моделироваться целые войны, от самого начала до самого конца. Так, темой первой игры из цикла Campaign Series стал East Front, или, выражаясь по-русски, Великая Отечественная война 1941–1945 гг.

...и скорые разочарования

Ну вот, вышел East Front. Порядком пресытившиеся (сериалами Panzer General и Steel Panthers) wargamer'ы бросились на широко разрекламированную новинку. И что

же они обнаружили?

Во-первых, кучу багов — так, по мелочи (ну подумаешь, отдельные юниты иногда не получают снабжения, когда должны были бы; ну подумаешь, из информационного табло иногда исчезают отдельные взводы; ну подумаешь, по неведомым причинам игра вылетает в некоторых сценариях или при генерации кампании на бригадном уровне, и т.п.), но этих мелочей целое море (к настоящему времени выловлено 34 бага и сделано в общей сложности 66 "поправок").

Во-вторых, скучное руководство (31 стр.), практически не разъясняющее игровой механики, а отделяющееся общими фразами. Например, ясно, что чем выше мораль, тем выше боеспособность войск. Но как конкретно эта самая мораль влияет (если влияет) на боевые характеристики и исход сражения? Какова конкретно роль командиров? Каков эффект укреплений? Ну и так далее.

Так что по usenet'у (и другим каналам) сразу же полились разочарованные отклики wargamer'ов, выражающих свое негодующее "фи". TalonSoft бросилась исправлять недоделки, и уже через 10 дней был выпущен первый patch 1.01, а вскоре появилась как исчерпывающая документация, так и FAQ. Однако время оказалось упущено, и на игру уже успели по-



■ Отличительная особенность East Front — в ближний бой может вступать одновременно несколько подразделений с каждой стороны (в данном случае гекс с направленными на него красными стрелками будет атакован целым батальоном танков)



■ В East Front 8 больших кампаний, которые можно играть как за немцев, так и за русских



■ В ходе кампаний растет ваш полководческий опыт. Можно получать награды и продвигаться в звании

весить ярлык "отстой". А зря. В версии 1.05 East Front разворачивается во всей своей красе — это действительно нечто стоящее, во всяком случае, заслуживающее того, чтобы подробно написать об этом в "Навигаторе".

Движок Campaign

Отличительной особенностью движка Battleground'a было деление на фазы (движение, оборонительный огонь противника, наступательный огонь

и рукопашная схватка). Движок Campaign стал однофазовым с делением "action points" на движение и стрельбу, как в Steel Panthers. Другая черта, роднящая эти игры — масштабы: как в East Front, так и в Steel Panthers 3 командование осуществляется на уровне взводов. То есть, налицо "поползновение" в сторону признанного лидера тактических wargame'ов. Однако сходство на этом и исчерпывается, поскольку игровая механика East Front в корне иная (в частности, подсчет исхода боя по специальным таблицам — это отличительная черта Battleground'ов).

Главная особенность East Front — атаки могут быть двух типов: 1) обычный обстрел с дальнего расстояния, на который противник может и не ответить, если у него не хватает action points; 2) ближний бой, в который можно вовлечь одновременно множество своих юнитов, находящихся в соседних клетках-гексах; при этом противник автоматически ответит контратакой (если, конечно, останется жив). Такой подход, несомненно, повышает реалистичность схваток, поскольку позволяет эффективно использо-

вать в ближнем бою численное преимущество, компенсируя при этом слабые стороны одних атакующих юнитов сильными сторонами других. Тактика тоже обогащается — появляется возможность устраивать "котлы" (вспомните из истории хотя бы "Сталинградский котел", в который попала армия Паулюса).

Важное место в игре уделено и моральному фактору — в результате сражений юнит может стать "деоргани-

зованным", и тогда его боеспособность понижается вдвое. Как долго он пробудет в этом дезорганизованном состоянии, зависит от уровня его морали, причем этот уровень повышается с присутствием в той же клеточке командира данного подразделения. Командиры также повышают атаку/защиту приданных им подразделений.

В East Front довольно многое отдано на откуп случаю. Так, например, пехоте можно отдать приказ "окопаться", но невозможно предсказать, когда этот приказ будет выполнен. Просто в начале каждого хода дается 10% шанс в пользу того, что подразделение наконец-то окопается.

Возможности журнальной статьи не позволяют подробно остановиться на прочих элементах игры. Отметим лишь, что вам придется заботиться о своевременном снабжении боеприпасами, что присутствует дальнбойная артиллерия, стреляющая чуть ли не через все игровое поле, что на каждый сценарий игроку дается определенное число авианалетов, которыми он может распоряжаться по собственному усмотрению (на каком ходу и что именно бомбить), что по ходу игры могут подходить подкрепления, что присутствуют минные поля, которые можно обезвреживать с помощью инженерных частей.

Конфетка для глаз и ушей

Самым сильным местом Battleground'ов была графика. Теперь она стала даже 16-битной с разрешением до 1024x768. Взгляните только на скрины: радуют глаз все эти деревца, домики, пушечки, танчики и т.д. (только пехота немного подкачала — выглядит какой-то "пластилиновой"). Так что есть чем наслаждаться при ближайшем обзоре поля боя в 3D проекции; если же хотите охватить большее пространство — можно уменьшить масштаб до zoom-out или extreme-zoom-out; для стратегического планирования более удобны 2D normal view и 2D zoom out.

Анимация тоже на высоте — во всяком случае, такой плавности движений юнитов не было еще ни в одном wargame. (Правда, у этой медали есть и обратная сторона — на ход тратится больше времени.) Удачные выстрелы сопровождаются эффектными взрывами, а на месте недавних боев остается дымящаяся искореженная техника и следы воронок.

Звуковые эффекты создают иллюзию полного присутствия на реальном поле боя, причем "по голосам" можно различить, какого типа юнит движется



■ Результаты боев отражаются на местности



■ 3D zoom-out view удобен для тактического маневрирования, а 2D normal view — для общего стратегического планирования

или стреляет. Более того, здесь появилось интересное нововведение (настоящая находка): при включенном Fog of War вы, естественно, не можете видеть юниты противника вне вашего поля зрения, зато вы можете их слышать! Так что по звуку мотора можно предположить, какие войска противника подходят к передовой и где именно.

Интерфейс в основе своей перековал из Battleground'a, так что "проверен временем". Однако при этом была забыта специфика East Front, так что не обошлось без досадных недоработок. Очень полезной была бы кнопка "next target", позволяющая автоматически переходить к следующей доступной цели. Однако ее нет. (Но что мешало сделать это по примеру Steel Panthers?). Чтобы вызвать и убрать панель убойной силы юнитов (зависимость силы выстрела от дальности стрельбы), требуется один раз щелкнуть кнопкой мыши и 3 раза нажимать клавиши. Вроде бы немного, но эта информация требуется очень часто! Правда, TalonSoft учел это и "подвесил" самую ценную информацию на клавиши F4 и F5 уже в первом патче.

Игровые возможности

Все крупнейшие сражения Великой Отечественной войны отображены в 50 сценариях. Вам придется сражаться в самых разнообразных условиях, которыми так богата Россия: бескрайние просторы, непролазные леса, болотные топи, размытые дороги, реки и речушки, овраги. Будут и битвы за отдельные населенные пункты и даже города (например, за Москву или Сталинград), возле которых уже наблюдаются признаки цивилизации в виде шоссе и железных дорог. Учитываются и погодные условия, которые влияют как на видимость, так и проходимость местности.

Играть можно как за немцев, так и за русских, с включенным или отключенным Fog of War. Всего около 300 типов юнитов.

В игре имеется 8 кампаний, отражающие реальные исторические кампании (например, операция "Барбаросса", битва за Москву и т.д.). Но на самом деле игровых кампаний значительно больше. Дело в том, что здесь TalonSoft применил интересную новинку — вы можете выбрать уровень управления, то есть — чем вы будете командовать: батальоном, полком, бригадой, дивизией или целым корпусом. Чем выше уровень командования, тем больше юнитов вы получите, тем обширнее будет игровая карта и тем больше ходов будет выделяться на выполнение задания. Учитывая возможность игры как за немцев, так и за русских, в итоге получается $8 \times 5 \times 2 = 80$ кампаний! Но и это еще не все: став, к примеру, командиром танкового батальона, вы можете выбрать, к какому полку, дивизии и корпусу вы будете приписаны. В зависимости от этого вы окажетесь на том или ином участке фронта с его специфическими условиями. Как и водится, при блестящем выполнении задания вы продвигаетесь по служебной лестнице, получая награды и очередное звание. К сожалению, между миссиями нельзя подкупать новую технику, а можно лишь совершенствовать старую.

В дополнении к этому можно как угодно редактировать и перекраивать карты местности. Но самое главное — можно генерировать случайные сражения! И параметров здесь предостаточно. Во-первых, задается тип местности — соотношение равнин, холмов, лесов, населенных пунктов и т.п. (всего 75 типов карт). Во-вторых, выбираются погодные условия (10 типов). В-третьих, выбирается уровень управления — от батальона до корпуса.

В-четвертых, задается тип сражения: разведка боем, танковый прорыв, глухая оборона, форсирование реки и т.п. В-пятых, выбирается год и месяц сражения — это не пустая формальность, поскольку вы получите именно ту технику, которая была наиболее ходовой в выбранный период.

Многопользовательская поддержка включает все виды: модем, нуль-модем, локальная сеть, Интернет, e-mail и игра за одним компьютером.

Играть или не играть?

Характерен следующий диалог, произошедший на одном из Интернетовских сайтов:

- Стоит ли покупать East Front?
- Подожди до лета (когда выйдет West Front) — к этому времени будут выловлены все баги из East Front :).

На самом деле можно и не ждать до лета — имеющаяся к настоящему времени версия 1.05 очень даже играбельная. Нужный патч можно скачать с www.talonsoft.com. Только сначала посмотрите, какая у вас версия игры — американская или английская (объем патча для первой — 3.1 Mb, для второй — 1.1 Mb). Оттуда же можно скачать подробную документацию (файл efmanual.doc) и FAQ.

Игорь Савенков

Играбельность	●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●
Ценность для жанра	●●●●●●●●
Мнение автора	●●●●●●●●
Игровой интерес	6.8
Время освоения: от 1 до 3 часов	
Сложность: средняя	
Знание английского: желательно	

Sierra Pro-Pilot

Жанр: Авиасимулятор
Издатель: Sierra
Разработчик: Dynamix & SubLogic
Системные требования: Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 200+, 32 Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer: n/a
Windows 95

В конце прошлого года в семействе гражданских авиасимуляторов появилось долгожданное пополнение — Sierra Pro-Pilot, результат совместного труда компаний Dynamix и SubLogic. По собственному заявлению создателей игры, новый симулятор должен стать домашним тренажером, знакомство с которым позволит вам овладеть летными навыками, необходимыми соискателям частных и коммерческих лицензий General Aviation (не правда ли, вспоминается шумиха вокруг признания MSFS Американской Авиационной Ассоциацией). Кроме того, Sierra уверяет, что помимо сверхреализма, поклонников жанра поразит высочайшее качество графики и звука нового симулятора.

Знакомые все лица

Одного взгляда на Pro-Pilot достаточно, чтобы понять — создатели игры грезили славой Microsoft Flight Simulator. Как и в случае с MSFS, при запуске Pro-Pilot вы сразу оказываетесь в кабине самолета. Клавишей Alt активизируется обыкновенное Windows-меню, позволяющее полностью планировать полет, а также контролировать все параметры игры.



■ Baron B58 над Сан-Франциско

Будучи классическим гражданским симулятором, Pro-Pilot не содержит ни режима кампании, ни, собственно, миссий в привычном смысле этого слова. Исходя из личных увлечений и пристрастий, можно оттачивать мастерство пилотажа, барражируя над любимым аэропортом, или планировать и совершать трансконтинентальные перелеты, ори-



■ Вот это пиксель так пиксель... Всем пикселям пиксель!

ентируясь с помощью реального навигационного оборудования. Полеты происходят над всей территорией США: моделируется более 4000 больших и малых аэропортов, 29 мегаполисов и не-

сметное количество мелких населенных пунктов. В зависимости от класса аэропортов (A-G), в них работают информационные терминалы и диспетчерские службы (ATIS, Ground Controller, Tower Controller, Departure & Approach Controller и другие), а также инструментальные системы посадки (ILS). Для навигации используются несколько типов радиомаяков (VOR, NDB), радарные диспетчерские (Radar Controller), а также гло-

"Когда я понял, — рассказывал Эйнштейн, — что человек, летящий с крыши, остается неподвижным относительно здания, во мне все обвалилось, со мною говорила сама Природа, мне захотелось залезть на крышу и провести этот эксперимент".

Б. Штерн "Эфиоп"

бальная спутниковая система навигации GPS. Все диспетчерские службы озвучены, но не интерактивны.

Предусмотрена сложная система имитации погодных условий: моделируются атмосферное давление, температура воздуха, состояние облачности, а также направление и скорость ветра в девяти высотных фронтах.

Полет происходит в одиночном режиме (Pilot-In-Command) и в паре со вторым пилотом (Dual Flight). В последнем случае напарник может выполнять за вас некоторые функции, такие как поддержание радиоконтакта с диспетчерскими службами и настройка на частоты соответствующих радиомаяков.

Pro-Pilot предоставляет в ваше распоряжение пять самолетов французского и американского производства.

Cessna 172 Skyhawk — французская версия самолета, известного в Америке как Trainer.

Beechcraft Bonanza V35 — своеобразная конструкция компании Beechcraft. Особенностью этого самолета является V-образное хвостовое оперение, нехарактерное для поршневых машин.

Beechcraft Baron B58 — многоцелевой двухмоторный самолет — гордость компании Beechcraft.

Beechcraft Super King Air B200 — двенадцатиместный двухмоторный поршневой самолет бизнес-класса.

Cessna CitationJet Model 525 — десятиместный люкс, единственный реактивный самолет, представленный в Pro-Pilot.

Несбывшиеся надежды

Начало обнадеживает: перед вами прекрасно нарисованная приборная панель с полагающимся количеством контрольно-измерительных приборов и (что приятно) тумблеров. Наконец-то предстартовая подготовка перестала состоять из простого нажатия на некую клавишу. Раскошегарив простенький Cessna 172 Skyhawk, следует перевести регулятор состава горючей смеси в положение максимального обогащения, отключить подогрев карбюратора (Carburetor Heat), замкнуть выключа-

тель массы (Battery/Alternator Switch), включить подачу топлива (Fuel Tank Selector Switch), открыть дроссельную заслонку примерно на 1/8 хода, включить зажигание (Ignition Switch), когда двигатель с трогательным тарахтением запустится, включить наружное освещение и только затем включить питание бортового радио- и электрооборудования (Avionics Power Switch), а в случае необходимости — подогрев приемника воздушного давления (Pitot-Heat). Далее следует длинный список процедур



■ Рано радуетесь — это не скрин из игры, а кадр рекламного ролика о Sierra Pro-Pilot

и проверок, предшествующих взлету, проводимых на курсе и перед заходом на посадку (Checklist вызывается нажатием F3).

Все это весьма интересно и познавательно. Но главная и незаменимая часть любого авиасимулятора, а особенно симулятора, претендующего на звание высокореалистичного, — это, конечно, полет. Увы, найти зрелище, более печальное, чем полет в Pro-Pilot, можно, но трудно!

Ощущение скорости отсутствует — самолет едва движется по полосе, а спидометр показывает более 100 узлов. Взлет на Cessna 172 Skyhawk больше напоминает поездку на тракторе.

Флайтмодель не учитывает и не позволяет выполнять маневры, при которых угол крена или тангажа превышает 90 градусов. При попытке сделать мертвую петлю самолет "встает на хвост" и летит вертикально до потери скорости. Затем наступает сваливание. Бочка же просто переходит в неуправляемое пикирование (штопор в этой игрушке не предусмотрен).

Самое удивительное, что при выполнении маневров шарик индикатора скольжения ни на миллиметр не сдвигается с центра прибора, даже если опция Auto Coordination отключена и вы не притрагиваетесь к педалям. Притом, если вам вздумается нажать на педаль или эмулирующую ее клавишу (</>), самолет вообще не отреагирует, будто у него нет вовсе руля направления.

Столкновение с объектами невоз-

можно — вы просто проезжаете или пролетаете сквозь них. К тому же ваш самолет не тонет в воде. Ему не страшны перегрузки — вне зависимости от скорости, вы можете выполнять крутые виражи, выпускать шасси или закрылки. Впрочем, закрылки вам ни к чему — при посадке можно от души брякнуть самолет о полосу без каких-либо последствий.

Некоторые приборы показывают явную ерунду — например, термометр, утверждающий, что на десятикилометровой высоте температура за бортом составляет 15 градусов Цельсия.

Слава Богу, навигационное оборудование работает нормально. Пользоваться VOR-Indicator и ADF удобно, а если у вас есть микроскоп, вы даже сможете разглядеть показания на индикаторах частот радиоаппаратуры.

Графика и звук

Итак, со сверхреализмом Sierra села в глубокую галюшу. Видимо из соображений гармонии, графический движок сделан под стать играбельности, а именно — очень плохо. Поверхность земли покрыта текстурами, ухитряющимися совмещать редкую размазанность с огромными пикселями. В плане компенсации, небо текстурировано вообще лишь для порядка — этакий голубой небосвод а-ля F-15 Strike Eagle I. Модели аэропортов можно назвать таковыми лишь с большой натяжкой: ни рулежных дорожек, ни зон парковки, ни указателей — ничего, только ВПП. В этом свете становится понятно, почему диспетчер старта не дает пилотам инструкций по рулению: рулить — то негде. Трехмерные объекты, мягко говоря, примитивны: едва ли не просвечивающие друг через друга одноцветные полигоны. На модели самолетов можно смотреть без содрогания, если не обращать внимания на неподвижные поверхности управления. А мерцающие навигационные огни напоминают брызгающие во все стороны разноцветные фонтанчики и смотрятся очень потешно.

Самое поразительное, что все это графическое безобразие отчаянно тормозит: без 3D акселератора рассчитывать на frame rate выше 12–15 не приходится.

Если что и заслуживает доброго слова, то это звук. Звук хорош и, что важно, его много: рев мотора, свист ветра, гудение передвигаемых закрылков, визг пневматиков шасси, щелчки тумблеров, писк Nav Radios — все это создает полноценную звуковую палитру. И несмотря на то, что звуковое сопровождение не всегда поспевает за изображением, можно сказать, что на общем удручающем фоне игра озвучена неплохо.



■ Beechcraft Super King Air B200 — один из красивейших самолетов мира



■ Grand Canyon — есть, на что посмотреть



■ Широка страна моя родная...

* * *

Вот, собственно, и все. Итог скорее напоминает эпикриз: младенец родился мертвым — Pro-Pilot проигрывает MSFS 5.x по всем параметрам, кроме, быть может, звука. Сравнить новинку с Flight Unlimited II или MSFS '98 — значит, терзать себя сожалениями по поводу напрасно потраченных денег.

Кирилл Телятников

Играбельность	●●●●●●
Графика	●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●
Ценность для жакра	●●●●●●
Мнение автора	●●●●●●
Игровой интерес 6.0	
Время освоения: от 1 до 3 часов	
Сложность: высокая	
Знание английского: желательно	

Redline Racer

Жанр: Мотоаркада
Издатель: UbiSoft
Разработчик: Criterion Studios
Системные требования: Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется: 3D ускоритель
Multiplayer: IPX
 Windows 95

Компания Criterion Studios дебютировала с аркады Scorched Planet, отличавшейся прежде всего крайне продвинутой графикой. Игра была сколь оригинальной, столь и загадочной — там вы и летали, и ходили одновременно. Затем разработчики спустились с небес на водную гладь, отразив сие перемещение в симпатичных гонках на моторных лодках Speedboat Attack. Дело усугубилось дальнейшим уходом под воду, вылившееся в action-adventure под названием SubCulture. И вот, познав видимо преле-

и трассы. Причем три самых крутых, судя по их параметрам, мотоцикла и три самых последних трека остаются для вас недоступными, пока вы не займете первые места на всех предыдущих треках.

Призрак на трассе

Трассы отличаются друг от друга не только географическим местоположением, но и сложностью прохождения. И сложность сия не находится в прямой

зависимости от типа дорожного покрытия. Например, "пляжный" трек, трасса которого проходит по берегу моря и вся состоит из песка, преодолеть значительно легче, чем горную трассу с асфальтовым покрытием. Поэтому, прежде чем соревноваться с соперниками, рекомендуется для ознакомления и проверки своих сил пройти все доступные треки в режиме Time Trial, то есть "наперегонки со временем". Время в этом режиме символизирует мигаю-



■ Распростерши руки пролетая над трассой...

сти двух стихий, Criterion Studios решает освоить земную поверхность, обратившись к мотоциклетным гонкам.

Как и следовало ожидать, разработчики не отступили от своих славных традиций, создав потрясающе красивую игру. Расскажу все по порядку.

Подготовка к заезду

Режимов соревнований несколько. Первый — Arcade, это понятно по определению — кто вперед. Далее следует Time Trial — гонки со временем. Кроме этого, есть возможность выбрать себе имя, команду и... пол. Последнее невероятно актуально в свете того, что всеобщее повальное увлечение виртуальной сменой пола постепенно перерастает в неприкрытый трансвестизм.

Разобравшись с этими тонкостями, вы приближаетесь к наиболее существенному, а именно — выбору мотоцикла

и мотоциклист-призрак — если вы от него отстаете, значит, за временем не поспеваете. Обгон призрака — добрый знак. Как только он остался сзади, на check point можно не обращать внимания: время в запасе есть. Продержаться в таком темпе нужно три круга, как и в режиме соревнований.

Но даже после ознакомления со всеми трассами не стоит обольщаться и предвкушать легкую победу в соревнованиях. Потому как, кроме превосходной графики, Redline Racer отличается невероятно агрессивным поведением соперников на трассе.

Во время маневров или обгона они, похоже, руководствуются принципом "погуби ближнего своего", едва ли не устраивая мотоциклетный deathmatch. Таким образом, ваш двухколесный экипаж может запросто получить удар в бок, обгоняющий вас соперник непременно "подрежет", а если вы пойдете на обгон — "захлопнет форточку" резким ускорением. Все это происходит в порядке вещей и в лучшем случае грозит вам разворотом в противоположную финишу сторону, а в худшем — долгому разглядыванию окрестностей во время полета вместе с мотоциклом.

Тут невольно благодаришь разработчиков за то, что Redline Racer не симулятор, а аркада. Поэтому такой полет грозит всего несколькими секундами промедления (хотя порой крайне важными), а не эффектным концом карьеры мотогогонщика. После инцидента вы вновь оказываетесь на трассе и готовы продолжать борьбу.

Сквозь забрало шлема

Как уже упоминалось выше, графика — один из главных козырей Redline Racer. Она изобилует эффектами типа солнечных зайчиков на стекле шлема, клубов дыма от идущих впереди мотоциклов, прозрачных водопадов, накатывающих на песчаный берег волн... При въезде в затемненные места трассы, например, туннели, автоматически включаются фары мотоцикла. Сказать, что это улучшает видимость, трудно, но зато смотрится эффектно.

Движок игры практически не содержит огрех и довольно проворен. В целом, графическое оформление Redline Racer вполне может поспорить с Need for Speed 2 SE и даже немного лучше. Конечно, все вышесказанное справедливо только при использовании Direct3D ускорителя.



■ Водные поверхности в Redline Racer выполнены настолько здорово, что, когда подле них оказываешься, хочется послать заезд и устроиться на пикник. Вместе с мотоциклом...



■ Солнце режет глаза, а противники тем временем уходят в отрыв...

Для наблюдения за происходящими событиями в Redline Racer имеется несколько переключаемых позиций камеры. Это сзади-сверху (самая удобная позиция, на мой взгляд), вид первого лица и положение, открывающееся взору привязанного к мотоциклу и волочимого за ним человека. Предназначение последнего не совсем понятно, так как в непосредственной близости от колес и асфальта ничего, кроме этих самых колес, фактически и не видно.



■ Избегая риска поскользнуться на повороте...

После финиша

Единственный минус Redline Racer, так это бедноватое звуковое оформление. Звук ревущего мотора и истошные крики не вписавшихся в поворот спортсменов — вот и все что достигает ваших ушей во время заезда.

А в остальном, Criterion Studios в очередной раз доказали, что они вяжут только фирменные венки и умеют делать гоночные аркады, на поверку оказывающиеся более увлекательными, чем иные серьезные симуляторы. И уж точно красивее большинства из них.

Вячеслав Голованов

Играбельность	★★★★★
Графика	★★★★★
Звук и музыка	★★★★★
Ценность для жанра	★★★★★
Мнение автора	★★★★★
Игровой интерес	7.8

Оценки: 10 — отлично, 9 — хорошо, 8 — удовлетворительно, 7 — посредственно, 6 — плохо, 5 — очень плохо, 4 — отвратительно, 3 — ужасно, 2 — катастрофа, 1 — провал

TOCA

Touring Car Championship

Жанр: Автосимулятор

Издатель: Codemasters

Разработчик: Codemasters

Требования к компьютеру: Pentium 90, 16 Mb RAM

Рекомендуется: Pentium 133+, 3D уск.

Multiplayer: модем/нуль-модем, IPX, Интернет, Split-Screen
Windows 95

“Отказ от условностей” — именно так можно охарактеризовать действия программистов из Codemasters, которые с легкостью нарушили классический принцип серьезных (не аркадных) автосимуляторов, являющийся суммой таких слагаемых, как реалистичное поведение автомашины на трассе и несметное количество настроек. Разработчики сделали решительный шаг в сторону от устоявшейся традиции и предложили нам самый что ни на есть правдоподобный имитатор автомобиля-прототипа при полнейшем отсутствии настроек одного. Признаюсь честно, я был приятно удивлен примененным подходом, да и большинство поклонников автосимуляторов, считаю, лишь радостно вздохнут при известии о кончине нудного процесса отладки, в котором большинство из них разбирается весьма поверхностно. В TOCA Championship от вас потребуются лишь виртуозно овладеть искусством вождения машины. Но сделать это будет не так-то и просто.



■ Серьезные аварии в TOCA невозможны — но от досадных столкновений никто не застрахован

Нет! идеальным трассам

В целом, о новом произведении можно было бы говорить как о вполне заурядном явлении на небосклоне игровой индустрии, если бы не одно “но”. Причина, не позволяющая писать о TOCA в пренебрежительных тонах, бросается в глаза сразу, лишь только вы начинаете играть. По сути дела, творение Codemasters поднимает жанр автосимуляторов на некий новый уровень. Итак, за счет чего это достигается?

Для начала вспомните Nascar или любой из симуляторов Formula 1. Там

нашему вниманию были предложены асфальтовые либо бетонные кольцевые трассы. А теперь постарайтесь оживить в своей памяти те ощущения, которые вы испытывали, проезжая по ним. Правильно, это было похоже на движение по абсолютно ровной поверхности без намека на какие-либо кочки. Другими словами, покрытие треков представля-

лась как идеальное. Однако даже из телевизионных трансляций можно составить представление о том, какое количество вибраций приходится на долю рядового автогонщика в течение одного заезда. TOCA симулирует соревнования по кольцевым трассам в классе машин-прототипов. Заезды проводятся в Англии на асфальтированных автодромах. Однако здесь вы не найдете и намека на синдром идеальной поверхности. Трассы, как в реальной жизни, изобилуют кочками и ухабами, которые очень существенно влияют на устойчивое положение вашего автомобиля не только при прохождении поворотов, но и при движении по прямой (и это — не off-road). Поэтому TOCA, помимо тщательного изучения каждой отдельной

трассы, предполагает не менее тщательное изучение расположения кочек и неровностей на ней.

Вторым новаторским элементом (который, кстати, использован и в CART Precision Racing от Microsoft) стало применение новой модели поворота автомашины. Если раньше практически во всех гоночных симуляторах машины поворачивались относительно воображаемой оси, воткнутой в крышу по центру, то теперь вы непременно отметите, что кузов автомобиля двигается в аккурат за передними колесами, а не равномерно поворачивается вокруг оси.



■ Гладкая на вид асфальтированная трасса, как и в реальной жизни, на поверку оказывается вовсе не такой уж гладкой...

О виде от первого лица

Возможно, правдивость поверхности так и осталась бы незамеченной, если бы не был столь великолепно реализован вид от первого лица, то бишь из кабины автомобиля. Очувтившись в салоне одной из восьми реально существующих машин (имеются также две бонусные, недоступные в чемпионате) и тронувшись с места, вы тут же, как говорят в рекламе, почувствуете разницу. Так, при ускорении камера отъедет назад, имитируя эффект вдавливания в кресло, а при торможении руль медленно, но верно приблизится к вашему лицу. Когда же вы на скорости войдете в поворот, камера склонится на бок. В дополнение к вышеказанному, машина постоянно трясется на многочисленных неровностях трассы. Все это в сумме создает невиданный доселе эффект присутствия внутри салона и при этом ничуть не мешает управлению автомобилем. Выскажу даже свое сугубо личное мнение, что данный вид обзора (есть еще три) наиболее удобен (по сравнению с применением эффекта динамичной камеры в том же CART Precision Racing, где подобный подход лишь затруднял вождение).

Гипотетический гандикап

Что касается непосредственно игрового процесса, то в наше время, когда игрок не страдает от нехватки разного толка автосимуляторов и когда разработчикам становится все труднее и труднее предложить что-либо оригинальное в плане заездов, создатели рецензируемой игрушки все же таки умудрились подкинуть нам свежую идею. Идея эта имеет в своей основе принцип проведения заездов в представленном классе. Дело в том, что во время чемпионата за один гоночный уик-энд вам

предстоит дважды поучаствовать в квалификации и два раза провести гонку, набрав за это время необходимое количество очков. А не наберете — извольте начать сначала, «блага» сохраняться между заездами на одном треке нельзя.

Есть в игре и недостатки. К примеру, время, с коим противник под руководством компьютера одолевает квалификационный круг, очень сильно отличается от затрачиваемого им для прохождения круга непосредственно во время гонки. Лишь начиная осваивать игрушку и покончив с первым квалификационным раундом, я ужаснулся: занявший первое место пилот «отвез» мне ни много ни мало 20 секунд. Но каково же было мое удивление, смешанное с легким негодованием, когда я сумел настигнуть в гонке лидера, затрачивая на один круг время, на самую малость превышающее квалификационное.

Несмотря на отсутствие настроек, машины могут и гнуться, и ломаться; только вот чтобы довести ваш автомобиль до состояния полной комы, придется вам для начала освоить Carmageddon, ибо аварии, коих немало, редко носят критический характер в плане повреждений (не в них дело, здесь — каждая секунда на вес золота).

Наличие 3Dfx не гарантирует красоты

Что ни говори, а пользователь теперь стал попридирчивей. И испортили его исключительно 3D акселераторы. Мало того, что разрешение меньше 640x400 считается ныне дурным тоном, так ему теперь размытые текстуры, прозрачный дым и коррекцию перспективы подавай, да так, чтобы ни единого

пикселя не было. TOCA поддерживает несколько видов ускорителей, включая 3Dfx. Однако возможности акселератора использованы разработчиками, мягко говоря, не совсем грамотно. Текстуры недостаточно четкие, а оказавшись внутри салона автомобиля, вы будете неприятно поражены сильной пикселизованностью руля и панели. Визуально же игра напоминает International Rally Championship с некоторыми характерными для ускорителей эффектами. Но, повторюсь, весьма посредственно воплощенными.

А вот к звуковому сопровождению, уверен, претензий не будет, ибо здесь никаких акселераторов не нужно, а установленный средний уровень звуковой гаммы, включающий разнообразные отголоски различных двигателей, звуки столкновений, дробь о днище гравия и скрип покрышек, качественно представлен в новой игре.

Настройки в жертву играбельности

В TOCA Championship больше достоинств и новых задумок, чем недостатков как игрового, так и визуального плана. Играя в автосимулятор от Codemasters, вы, либо увлекшись борьбой с ближайшим конкурентом, либо выходям из совсем ненужного заноса, и не вспомните, что кабина богата пикселями, задний план весьма беден, а небо выполнено на уровне первого NFS. Все это отойдет на второй план, уступив место важнейшему фактору любого игрового произведения — играбельности. А ведь это — именно то, чего так не хватало многим предшественникам TOCA из класса автосимуляторов. Поэтому не пропустите первый серьезный имитатор автогонок, где настройки отданы в жертву играбельности.

Леонтий Тютелев

Играбельность	★★★★★★★★
Графика	★★★★★
Звук и музыка	★★★★★★★★
Ценность для жанра	★★★★★★★★
Мнение автора	★★★★★★★★
Игровой интерес 7.7	
Время освоения: от 0.5 до 1 часа	
Сложность: высокая	
Знание английского: не требуется	

В прошлом номере мы открыли раздел MicroReview. И одновременно с тем подняли вопрос о том, насколько он вам интересен и есть ли необходимость вносить в его структуру какие-либо изменения. С тех пор прошло еще не столь много времени. Соответственно, пока еще откликов получен самый минимум, и принять решение об успешности и необходимости раздела пока что не представляется возможным.

В прошлом номере раздел MicroReview был громадным по причине массированного потока релизов новых игр. После наступления Рождества поток новья иссяк. Как следствие, в этом номере мы делаем раздел в самых скромных объемах (собственно, все равно в него ставить — то особо и нечего) и ждем приходящей от вас почты, дабы прийти к окончательному выводу в отношении его полезности.

Редакция

Montezuma's Return

Жанр: Action/Adventure

Издатель: RandomSoft

Разработчик: Utopia Technologies Inc.

Системные требования:

Pentium 90, 16 Mb RAM

Рекомендуется:

Pentium 166, 32 Mb RAM, 3D карта

Multiplayer: n/a

Windows 95

Первоначальная идея была очень проста: сделать игру жанра adventure от первого лица. Это и было отправной точкой — вы, будучи далеким потомком древнего вождя ацтеков, отправляетесь на поиски сокровищ в давно заброшенный храм, охраняемый к тому же страшным заклятием. Заклятие признает "своего", и теперь от богатств вас отделяют лишь самые заурядные ловушки-секреты и разнообразные охранники.

Как и обещали разработчики, Montezuma's Return почти не несет в себе элементы 3D action, поэтому игровое действие сосредоточено на прыжках по движущимся платформам, нажатии всевозможных рычагов, катании на лифтах и тому подобном. Встречи с врагами, как и полагаются в adventure, — явление нечастое. В качестве противников выступают карлики в карнавальных масках, огромные разноцветные полугаи и прочие "совсем не страшные" монстры, с которыми Макс (так зовут персонажа) справляется различными ударами ногами-руками. Для поддержания здоровья Мак-



са по уровню здесь и там разбросаны бананы. Игра несет минимум насилия, и это дает еще одно основание назвать ее вариантом Dreams to Reality от первого лица.

Без 3D карты смотреть на Montezuma's Return не очень интересно, но это уже стало

нормой, поэтому сетовать по этому поводу не стоит. При наличии акселератора все становится на свои места и жаловаться не приходится.

Montezuma's Return интересна тем, что это одна из немногих адвенчур от первого лица, реализованная к тому же в довольно любопытной игровой обстановке. Если вам нравятся долгие поиски в больших уровнях и прыжки по многочисленным платформам, а этические убеждения супротив насилия не позволяют засесть даже за Hexen II, — попробуйте роль охотника за сокровищами.

Александр Сидоровский,
Александр Ланда

Рейтинг: ★★★★★☆☆☆☆

Screamer Rally

Жанр: Автосимулятор

Издатель: Virgin

Разработчик: Virgin

Системные требования:

Pentium 90, 16 Mb RAM

Рекомендуется: 3D ускоритель

Multiplayer: split-screen,

модем/нуль-модем, IPX

Windows 95, DOS

Продолжение популярной игры Screamer 2 не заставило себя долго ждать и появилось на прилавках в аккурат под Рождество. В принципе, рассматриваемое произведение можно с большой долей уверенности отнести к так называемым add-on'ам. Screamer Rally, имея в своей основе графический движок предшественницы, в плане игрового процесса не предлагает нам абсолютно ничего нового, а отличается лишь наличием новых трасс (их семь) и автомобилей (пять). Ну и, естественно, дань моде — встроенная поддержка трехмерных акселераторов.



Screamer Rally относится к классу аркадных автосимуляторов. Соревнования, что следует из приставки Rally, проводятся на трассах, пролегающих как по ровному (относительно) асфальту, так и по ухабистому бездорожью. Игровой процесс крайне захватывающий и интересный. Многочисленные столкновения, заносы, прыжки на "шероховатостях" трасс, в купе с простым управлением и быстрой графикой, делают Screamer Rally настоящим шедевром в классе автомобильных аркад.

Подстать игровому процессу и звуковое оформление игрушки. Каждое приземление или столкновение вполне реалистично озвучено и, что главное, не раздражает.

Screamer Rally вполне годится для фанатов, но вряд ли заинтересует кого-либо помимо них, так как является лишь повторением, предназначенным для увеличения доли

годовых доходов компании Virgin. Вполне качественно, вполне обычно, ничего особенного, и больше добавить нечего.

Леонтий Тютелев

Рейтинг: ★★★★★☆☆☆☆

Trucks

Жанр: Аркада

Издатель: Microfolie's

Разработчик: Microfolie's

Системные требования: Pentium 120, 16 Mb

RAM

Multiplayer: n/a

DOS

Все просто. Вы — водитель маленького грузовичка, работающий на добывающую компанию на планете с мрачным названием Курукуку. Планета богата минералами и полезными ископаемыми, но еще не полностью освоена, и вам придется выступить в роли полицейского, судьи и исполнителя приговора.



Для этих целей ваш грузовичок может быть оснащен любым из восьми доступных видов оружия, плюс два тарана для навешивания на бампер. То или иное оружие оплачивается кредитками, заработанными в ходе выполнения миссий. Суть миссий — проехать быстрее соперников из одной точки в другую, собрать за ограниченное время разбросанный по дороге груз и доставить его в целости на одну из баз. Другие варианты — перевести груз из пункта А в пункт В или уничтожить всех противников. В общем, Trucks — серые будни трудяги-водителя.

По игровому процессу Trucks — явная аркада. Например, случайно перевернувшись, грузовик будет заботливо поставлен на колеса. Ни о каких законах физики речи здесь не ведется.

Унылость повседневщины усугубляет однообразный пустынный пейзаж планеты Курукуку. Местность, на которой происходит действие игры, все время одна и та же. Выучив конфигурацию дорог, становишься асом игры. Из графических орех можно выделить ясно видимые ромбы, из которых состоит трехмерный ландшафт.

Конечно, для начинающих французских разработчиков Trucks выглядит совсем неплохо. Но, ознакомившись с игровыми особенностями, понимаешь: это где-то уже было, где-то я уже это встречал... Trucks не приносит ничего нового в жанр автоаркад, да к тому же и быстро надоедает.

Вячеслав Голованов

Рейтинг: ★★★★★☆☆☆☆

ИНТЕРНЕТ

От редакции раздела Internet

В сущности, нас уже давно просили о том, чтобы мы уделяли побольше внимания различным аспектам Сети. Однако до сих пор как-то руки не доходили. То некому было онлайн-овыми делами заниматься, то трудовые будни по подготовке preview и review валом накатывали.

Коллектив, готовый вести раздел Интернет, сформировался аккурат в первых числах января. Решили вынести онлайн-овые вопросы за пределы Max.View и вести раздел постоянно, каждый номер накапливая новые объемы информации, — благо, если уметь искать, тем для обсуждения можно найти сколь угодно много.

В этот раз, находясь под некоторым влиянием давно уже как поднятой темы компьютерно-игрового пиратства, мы сделали статьи "Warez" и "Повесть о взломе Интернет". Помимо того, вы сможете прочесть обзор существующих на сегодняшний день бесплатных графических MUD'ов, а также менее глобальные вещи типа Новостей и FAQ. В следующем номере планируются статьи по Freeware и IRC, плюс кое-что еще, что не хотелось бы разглашать до времени. Конечно же, принимаются все предложения, касающиеся того, каким бы вы хотели видеть данный раздел в дальнейшем. В том числе принимаются также и советы в отношении тех тем, которые бы вы хотели увидеть освещенными на страницах журнала.

И в заключение этой краткой вводной заметки, хоть это и не очень принято в журналах, хотелось бы поздравить Валерия Палыча М. с недавно миновавшим днем рождения и пожелать ему скорейшего выздоровления после ДТП. Без Палыча раздел мог бы так и не оказаться реализованным, и чем быстрее ему удастся вернуться к работе, тем лучше. :)

ViV,
редактор отдела Сети

Internet News

Долой Explorer!..

Борьба двух монстров, Microsoft и Netscape Communications, вышла на новый виток. Порою дело доходит до полного абсурда. В январе месяце компания Netscape выпустила новую версию своего браузера Netscape Communicator 4.04. Вместе с retail версией вам также предлагается скачать детальное руководство по... деинсталляции всех версий Microsoft Internet Explorer. В руководстве дается несколько полезных советов, как очистить system.ini и системный реестр. Также предлагается универсальный деинсталлятор всех версий Explorer'a. Netscape гарантирует полное устранение данного программного продукта Microsoft с вашего винчестера.

Kali 95

На рынке сетевых игр дела развиваются своим чередом. Недавно появилась новая версия сетевого клиента Kali 95. Из нововведений стоит отметить поддержку таких игр, как Age of Empires, Joint Strike Fighter, Wingman Warrior и Assassin 3D. Исправились некоторые огрехи программистов — разработчики заявили, что версия 1.31с будет работать гораздо устойчивей. Улучшена эмуляция протокола IPX и практически сведена на нет потеря пакетов с данными. Также появилась система оповещения в случае прихода новой почты и исправлены некоторые проблемы с библиотекой звуков. Изменен алгоритм защиты, с целью пресечь попытки нелегального пользования сетью. Новая версия Kali доступна для свободного скачивания на сайте <http://www.kali.net>.

Warsport на пути к MPlayer

Администраторы сети MPlayer официально объявили об окончании бета-тестирования новой сетевой игры

Warsport. Игра появилась на сервере еще в июле 1997 года и, по словам разработчиков, за эти полгода претерпела большие изменения. Warsport с момента своего создания задумывалась как real-time стратегия только для сетевой игры и, по словам разработчиков, несет в себе все удачные наработки данного всем приверженного жанра. Пока что игра не внесена в список платных удовольствия MPlayer, и любой желающий может попробовать в ней себя бесплатно.

Hotmail куплен...

Компания Microsoft прикупила всемирно известный бесплатный почтовый сервер — Hotmail. По последним подсчетам число его пользователей насчитывало около 9 миллионов. Так что теперь, весьма вероятно, последняя строчка письма отправленного с Hotmail изменится с "Get your free web-based mail" на "Get your free version of Internet Explorer on www.microsoft.com". Что ж, вспоминая Hotmail как самое известное место для получения фальшивого e-mail и его последующего использования для покупки продукта по взломанной кредитной карточке, можно только поздравить Microsoft с удачной покупкой. Возможно, подобная форма выражения пиратства будет так искоренена.

MIRC 5.31

В середине января появилась новая версия популярной программы IRC-клиента — MIRC 5.31. Улучшенная поддержка команды DCC, слегка доработанный пользовательский интерфейс и поддержка новых скриптов — вот наиболее основные из нововведений. Все заядлые IRC'шники могут скачать данную версию на сайте <http://www.mirc.co.uk>.

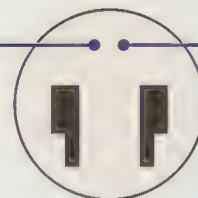
Новости подготовил ViV

Место	Неделя в чарте	Название игры	Разработчик/Издатель	Жанр
1	16	Total Annihilation	Cavedog/GT	RTS
2	54	Diablo	Blizzard	RPG/Action
3	5	Quake 2	Id/Activision	3D action
4	13	Age Of Empires	Ensemble/Microsoft	RTS
5	61	Heroes of Might & Magic 2/ add-on	New World/3DO	Strategy
6	14	Fallout	Bioware/Interplay	RPG
7	14	Jedi Knight	LucasArts	3D action
8	9	The Curse of Monkey Island	LucasArts	Quest
9	8	Tomb Raider 2	Core/Eidos	Action/Adventure
10	8	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/EA	Sports
11	98	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	Strategy
12	60	C&C/Counterstrike (Red Alert)	Westwood/Virgin	RTS
13	60	Master of Orion 2	MicroProse	Strategy
14	17	Dark Reign: The Future of War	Auran/Activision	RTS
15	29	Dungeon Keeper	Bullfrog/EA	Strategy
16	6	Seven Kingdoms	Enlight/I-Magic	RTS
17	77	Quake/ add-on	Id/GT	3D action
18	25	X-COM 3: Apocalypse	Mythos/MicroProse	Strategy
19	8	Myth: The Fallen Lords	Bungie	Strategy
20	30	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	Action/AutoSim
21	13	Gettysburg!	Firaxis/EA	Real-time wargame
22	4	Wing Commander: Prophecy	Origin/EA	SpaceSim
23	8	Blade Runner	Westwood/Virgin	Adventure
24	10	Grand Theft Auto	DMA/BMG	AutoSim
25	11	Riven: The Sequel To Myst	Cyan/Red Orb	Quest
26	111	Warcraft 2/ add-on	Blizzard	RTS
27	14	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
28	12	Panzer General 2	SSI/Mindscape	Wargame
29	45	Magic: The Gathering	MicroProse	Strategy
30	15	Ultima Online	Origin/EA	Online RPG
31	16	NHL '98	EA Sports/EA	Sports
32	32	Moto Racer	Delphine/BMG	MotoSim
33	14	Incubation: Time Is Running Out	Blue Byte	Action/Strategy
34	37	X-Wing vs. TIE Fighter	Totally/LucasArts	SpaceSim
35	15	Lands of Lore 2	Westwood/Virgin	RPG/Adventure
36	8	Championship Manager 97/98	Domark/Eidos	Sports
37	23	Warlords 3: Reign of Heroes	SSG/Red Orb	Strategy
38	13	Uprising	Cyclone/3DO	Action/Strategy
39	12	Entrepreneur	Stardock	Strategy
40	69	The Elder Scrolls: Daggerfall	Bethesda/Virgin	RPG
41	28	Links OS/2	Access/Stardock	Sports
42	10	Oddworld: Abe's Oddysee	Oddworld/GT	Arcade
43	18	Hexen 2	Raven/Activision	3D action
44	56	Trials of Battle	Shadowsoft/Stardock	Action
45	28	LBA 2: Twinsen's Odyssey	Adeline/Activision	Adventure
46	5	Lords Of Magic	Impressions/Sierra	Strategy
47	39	Need for Speed 2/SE	Pioneer/EA	AutoSim
48	8	Longbow 2	Jane's/EA	Flight Sim
49	7	Warhammer: Final Liberation	SSI/Mindscape	Wargame
50	12	Pro Pinball: Timeshock	Empire	Sim
51	2	I-War	Optical/Infogrames/Ocean	Strategy
52	66	Avarice: The Final Saga	CSS/Stardock	Quest
53	112	Stars! 2	Star Crosses/Empire	Strategy
54	78	World Circuit Racing/F1	MicroProse	AutoSim
55	89	Duke Nukem 3D/ add-ons	3D Realms/GT	3D action
56	4	Worms 2	Team 17/MicroProse	Logic Arcade
57	14	Constructor	System 3/ Acclaim	Strategy
58	11	Zork Grand Inquisitor	Activision	Quest
59	83	The Settlers 2	Blue Byte	Strategy
60	38	Vigilance on Talos V	PolyEx	Arcade
61	9	Pax Imperia: Eminent Domain	Heliotrope/THQ	Strategy
62	97	Descent 2	Parallax/Interplay	3D action
63	7	F1 Racing Simulation	UbiSoft	AutoSim
64	33	Capitalism Plus	Enlight/I-Magic	Strategy
65	65	MechWarriors 2: Mercenaries	Activision	RoboSim
66	53	M.A.X.	Interplay	Strategy
67	14	Ignition	Unique/Virgin	AutoSim
68	12	Broken Sword 2	Revolution/Virgin	Quest
69	11	Close Combat 2: A Bridge Too Far	Atomic/Microsoft	Real-time wargame
70	61	Tomb Raider/ add-on	Core/Eidos	Action/Adventure
71	6	Netstorm: Islands at War	Titanic/Activision	RTS
72	42	Interstate '76	Activision	Action/AutoSim
73	75	The Pandora Directive	Access	Adventure
74	111	The Dig	LucasArts	Quest
75	3	Heavy Gear	Activision	RoboSim
76	5	SubSpace	Burst/Virgin	Action
77	4	Command & Conquer: Sole Survivor	Westwood/Virgin	Action
78	10	NBA Live '98	EA Sports/EA	Sports
79	58	Lords of the Realm 2/ add-on	Impressions/Sierra	Strategy
80	8	Steel Panthers 3	SSI/Mindscape	Wargame
81	1	Earth 2140	TopWare/Interplay	RTS
82	10	Lose Your Marbles	SegaSoft	Puzzle
83	1	TOCA (Touring Car Championship)	Codemasters	AutoSim
84	4	Andretti Racing	EA Sports/EA	AutoSim
85	171	Master of Magic	SimTex/MicroProse	Strategy
86	44	MDK	Shiny/Playmates/Interplay	3D arcade
87	39	Creatures	Cyberlife/Mindscape	ArtLife
88	2	F22 (Air Dominance Fighter)	DID/Ocean	Flight Sim
89	108	Galactic Civilizations 2	Stardock	Strategy
90	3	Flight Simulator 98	Microsoft	Flight Sim
91	16	688(i) Hunter/Killer	Jane's/EA	Sim
92	13	Shadow Warrior	3D Realms/GT	3D action
93	53	Crusader: No Regret	Origin/EA	Action
94	2	Tanarus	Sony	Action/Strategy
95	30	The Last Express	Smoking Car/ Broderbund	Quest
96	66	You Don't Know Jack 1-3	Berkeley	Puzzle
97	1	Twisted Metal 2	Sony	Action/AutoSim
98	47	Emperor of the Fading Suns	Holistic/Segasoft	Strategy
99	56	Privateer 2: The Darkening	Origin/EA	SpaceSim/Strategy
100	27	Betrayal in Antara	Sierra	RPG

На основе

Internet PC Games Top 100,
Выпуск 134, 19 января,
(c)1998 World Charts Foundation
<http://www.worldcharts.com>

Free Online Games



С тех самых пор, как первый игроман ощутил вкус победы над себе подобным, играющую общественность перестали в полной мере устраивать игры с тривиальной борьбой против компьютерного AI. Сейчас же, когда мировая паутина шустро охватывает в России регион за регионом, актуальным для наших соотечественников становится вопрос — где и во что в ней можно поиграть. Причем бесплатно, поскольку мало кто из жителей России может себе позволить играть в платные игры. Что забавно — недостаток денег в данном случае не стоит на первом плане. Деньги нашлись бы. Проблема прежде всего в том, что заплатить нет возможности. Вроде и занавес железный пал, а запросто перечислить за бугор сотню-другую баксов мы все еще не в состоянии.

Поэтому в предлагаемой ниже статье будут рассмотрены только те игры, в которые вы можете поиграть без проблем. Иначе говоря — бесплатно. В основном они являются freeware и shareware разработками, сделанными известными и не очень компаниями. И немаловажно то, что играть в них интересно.

Графические RPG

Ролевые игры в Интернет пользуются особой любовью. Недаром с давних времен в Сети занимает прочнейшие позиции институт многопользовательских подземелий (MUD). К сожалению, графических собратьев у MUD'ов, попадающих под категорию FREE, не так уж и много.

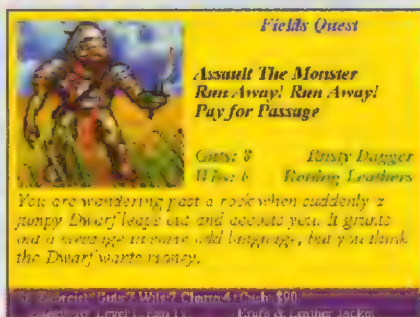
Dragon Court

Official Site: <http://www.FFlends.com/dcourt/dcourt.stm>

Системные требования: Java-compatible браузер

Разработчик: Fred's Friends, Inc.

Статус: В стадии разработки



■ Вот так выглядит один из первых врагов вашего героя; последующие будут не столь безобидны

Простенькая на первый взгляд, **Dragon Court** содержит в себе весьма приличный потенциал. Построенная на опыте своих предков — текстовых MUD'ов, она похожа на многостраничную красочную книгу. Для начала вы должны сгенерить персонаж, распределить имеющиеся поинты по характеристикам героя в соответствии

с собственными пристрастиями. Причем у вас даже имеется возможность сразу получить более высокий социальный статус. Что и рекомендуется сделать, не стоит оставаться простым крестьянином, если можно сразу записаться в рыцари. Тем более что социальное положение непосредственно влияет на уровень славы героя, его умения и возможности.

Оказавшись в городе — зайдите к оружейнику, купите ножик — и вперед, за город — на подвиги. Только помните, что основная добыча начинающих рыцарей состоит из крыс и прочих мелких гоблинов. А то ведь убьют.

В каждом из игровых экранов вам предлагается на выбор несколько вариантов дальнейших действий. Игрок ограничен определенными рамками, но это не портит общей картины из-за разнообразия игрового мира. У вас все еще впереди — сотни видов чудовищ, множество предметов, десятки игровых ситуаций!

К недостаткам **Dragon Court** можно отнести и краткость отрезка игры — 20–30 квестов (схваток) в день, — но, во-первых, с увеличением вашего уровня их количество растет, а во-вторых, какой был бы интерес, если бы новичок за день развился до уровня старого и опытного игрока?

Некоторых может отпугнуть невозможность общаться с другими игроками в online, но, в конце концов, вы играете для того, чтобы отдохнуть, а початиться можно и в других местах. К тому же на

странице игры присутствует форум, предназначенный для поддержки общения между игроками.

В **Dragon Court** сейчас играет уже более трех тысяч человек со всего мира, и такое огромное количество народа привело к образованию кланов. Клан, имеющий свыше 100 участников, может выбрать себе какое-нибудь преимущество, например, вечную молодость (да-да, люди в **Dragon Court** тоже стареют!). Об этой замечательной игре можно рассказывать еще долго. Как вам, например, идея о совмещении RPG со стратегией — что еще можете делать, когда ваш персонаж будет крушить самых крутых чудовищ одним плевком? Конечно же, заниматься покупкой или завоеванием окрестных земель, развивать экономику и т.д.

В общем, окончательный вердикт таков: каждый, кому не чужды ролевые игры и приключения, обязательно должен окунуться в мир **Dragon Court**. Оно того стоит.

Furcadia

Official Site: <http://www.realtime.net/furcadia/>

Разработчик: Dragon's Eye

Системные требования: не указаны

Статус: Alpha

Мир, где животные ходят на задних лапах и умеют говорить, где доброе отношение к другим — характерная черта большинства обитателей, носит красивое имя **Furcadia**.

Игра выполнена в изометрической проекции. Вы сами создаете героя определенной расы (всего их пять), который поступает в ваше полное подчинение. Генерация персонажа существенно отличается от привычной — вместо распределения отпущенных очков по характеристикам вам предлагается выбрать оттенок шерсти, цвет глаз вашего питомца, его наряд.

Большое внимание уделено общению с другими персонажами — недаром в игре полно всяких харчевен и гостиниц, где можно посидеть, заказать что-нибудь выпить и, конечно, поболтать с окружающими. Ролевая часть игры пока существует только в проекте, игрокам пока не удастся сразиться с себе подобными персонажами или чудиками, но этот недостаток обещают вскоре исправить. Правда, ввиду мирной ориентации данной вселенной, для ратных подвигов будут организованы специальные области. В **Furcadia** имеется небольшой встроенный редактор, с помощью которого игроки могут создавать и редактировать различные участки игры по своему усмотрению.



Funtopia

Official Site: <http://www.funtopia.com/>

Системные требования: 486DX2-66, 16 Mb RAM,
Windows 95/NT

Разработчик: Avantar, Inc.

Статус: Beta

На данное время **Funtopia** представляет собой совсем небольшую игру, находящуюся в стадии глобального "under construction", предлагающую игроку попасть в мир веселья и беззаботного времяпрепровождения. Здесь, как и в предыдущей игре, основное внимание уделено общению с другими игроками. По сути дела, Funtopia задумана как мир, в который приятно окунуться после тяжелой работы, расслабиться, поболтать с друзьями и поиграть в различные карточные игры.

Сейчас в Funtopia существует только два развлечения: Poker и Black Jack, вскоре должны появиться и другие азартные игры. Также в ближайшем будущем создатели обещают ввести и элементы ролевых игр, что призвано сделать Funtopia более увлекательной.

Графика достаточно привлекательна, за происходящим вы наблюдаете в изометрической проекции, все сказанное персонажами появляется рядом с их фигурками в виде классического комиксового облачка ("баллона") с соответствующей надписью. В комнатах для игр стоят столы, за которыми вы можете занять свободное место. Собственно, после этого вы и начинаете играть в одну из азартных игр.

Существующее положение вещей позволяет надеяться, что после добавления элементов RPG и расширения игровой территории Funtopia станет по-настоящему увлекательной сетевой вселенной.

Список бесплатных ролевых игр не исчерпывается приведенными выше образцами. Например, просто великолепно выглядит на скрин-шотах корейская **Lineage** (<http://gaia.i-land.net/lineage.html>). По графике она мало в чем отстает от Ultima Online. Вот только сконnectиться с ней с помощью скачанного с упомянутого сайта пакета мне так и не удалось. Быть может, вам повезет больше?.. Желаящие могут также попытаться удачи в **Land of Karchan** (<http://lok.il.ft.hse.nl/~karchan/index.html>) или **Sarnath** (<http://www.sarnath.com>).

Action

Жанр аркадных игр в Сети популярен не менее, чем в оффлайн-новом игровом мире. Ниже рассказано о нескольких наиболее достойных начинаниях в этой области.

SubSpace

Official Site: <http://subspace.vie.com/>

Системные требования: 486DX-50, 8 Mb RAM, Win95/NT,
DirectX, 14.4 modem

Разработчик: Virgin Interactive

Статус: Complete. Бесплатной является только Beta-версия (отличается от финальной количеством доступных кораблей)

— Tiger, Tiger, ответь, выхожу из безопасной зоны, встретимся в квадрате T1, как понял?

— Понял, вылетаю.

— Dark1, у меня на хвосте сидит Spider, прикрой меня!

— Кто-нибудь, быстрее берите power-ups!

Вот такие переговоры нередко можно услышать в одной из самых популярных аркадных игр в Сети — **SubSpace**. В ней вам представляется возможность бороздить бескрайние (условно) просторы вселенной, вступать в перестрелки с кораблями противника, вместе с товарищами устраивать засады на ничего не подозревающие корабли-одиночки. Кстати, подразделение на команды — существенная черта этой игры. В команду входят все корабли, находящиеся на одной частоте с вами. Всего таких частот — 9999. Ваши товарищи отображаются на радаре желтыми точками, им не страшны ваши выстрелы — вреда они им не причиняют.

В игре также присутствуют и power-ups, эдакие зеленые корбочки, повышающие возможности оружия или восстанавливающие здоровье. Причем, если вы выбрали некий ящичек, то соответствующие преимущества даются не только вам, но и членам вашей команды. Именно поэтому столь важно всегда подбирать пролетающий мимо upgrade — быть может, это спасет жизнь вашему нерадивому товарищу.

В главном меню игры можно выбрать тот вариант игровых действий, который вам больше по душе — тут и глобальный беспредел, при котором основной целью становится истребление всего живого, и зона дуэлянтов, и охота за "кроликами" (суперкораблями), в которой действует принцип "Горца" — вся энергия погибшего переходит к победителю. К вашим



■ Пример космической битвы — одна из команд затаилась в западне, подстерегая ничего не подозревающие одинокие корабли

услугам — свыше сотни созданных любителями зон.

Торопитесь, не исключено, что в скором будущем SubSpace может стать и платным. И пусть не дрогнет ваша рука, уверенно нажимающая на гашетку мульти-бластера!

Tanarus

Official Site: <http://tanarus.station.sony.com/>

Системные требования: Pentium 120, 16 Mb RAM,
28.8 modem, Win95, DirectX 5

Разработчик: Sony Interactive

Статус: Beta

Tanarus — танковый симулятор, далеко не самый распространенный в сети вид игр. Что, впрочем, совсем не означает, что такие игры забыты или не обладают значительной привлекательностью.

С Tanarus все как раз обстоит наоборот. Представьте, как приятно посылать разрывные снаряды и термоядерные ракеты не в бездушного, а временами и туповатого старого железного AI, а в цели, находящиеся под управлением живого, из плоти и крови состоящего человека; как приятно взирая на полыхающий танк, рисуя в воображении взбешенную физиономию его владельца... Бессильно скрежещущего челюстями и рвущего на голове остатки шевелюры...

Ну как, представили? Да, конечно, зрелище не из приятных, но зато сколько эмоций! Куда там ощущениям от схваток с тривиальным дядюшкой Искусственным Интеллектом. Вот такие страсти могут всколыхнуть и ваше существование, если вы отважитесь попытаться удачи в танковых баталиях Tanarus.

Игра сделана отменно, разработчики не поленились проработать все до мельчайших деталей. В четырех обучающих миссиях вы обучитесь азам маневрирования и правилам ведения боя, после чего можете считать себя готовыми к более серьезным действиям.

Игровая среда поделена на несколько Зон, различающихся ландшафтами, целями боев и степенью профессионализма играющих бойцов. Оказавшись в такой Зоне, вы выбираете цвет команды, за которую предпочитаете играть, и тип танка (которых,



кстати, целых пять). Оснатив танк по собственному усмотрению, вы оказываетесь в гуще онлайн-сражения. Проблем у вас будет хватать: мало того, что кругом снуют враги, так еще нужно не забывать время от времени подзаряжать батареи — ведь без энергии оружие становится бесполезным. Для безопасной перезарядки вам придется захватывать специальные зоны, где и будет восполняться ваша энергия.

Выбор оружия в игре достаточно разнообразен — от лазеров до самонаводящихся снарядов. Но оружие — не единственное слабое место победы. Вашему аппарату весьма пригодится и мощный энергетический щит, и какая-нибудь особенная примочка вроде Невидимости.

Что касается технического исполнения, то для компании, впервые взявшейся за подобный проект, оно оказалось на вполне удовлетворительном уровне.

Да, — для того, чтобы начать играть, вам нужно предварительно пройти бесплатную регистрацию и получить личный Sony Station ID.

ARC

The Official ARC Site: <http://www.hoopy.com/arc.html>

Системные требования: 486DX2-66, DirectX 3.0, 9600 modem

Разработчик: Hoopy Entertainment

Статус: Complete

ARC принадлежит к одному из старейших и популярнейших жанров многопользовательских игр — Capture the Flag. Она не столь масштабна в сравнении с другими сетевыми играми, но пользуется устойчивой популярностью, быть может — и из-за относительной простоты в освоении.

Для справки: **Capture the Flag** — один из способов организации многопользовательских игр. Все участники делятся на команды, главной целью которых становится проникновение в стан врага и похищение главной реликвии противника — флага. Последний надлежит доставить в расположение своего штаба.

Лишившись флага, проигравшая команда с позором покидает поле боя. Этот принцип использовался ранее во многих сетевых играх, в том числе в Rise of the Triad, Doom, и других. Особое применение он нашел в Quake, где присутствует возможность конструировать на его основе практически что угодно в соответствии с собственными игровыми наклонностями.

В ARC'e вы управляете небольшой летающей тарелочкой, эдаким маленьким Неопознанным Летающим Объектом, по-аглицки именующимся UFO. Вместе со своей командой, состоящей из кораблей одного цвета, вы должны попросту истреблять все недружелюбные создания, по возможности стараясь похитить флажок другой команды и доставить его в свой штаб. Конечно, у ваших противников такие же цели, так что не зевайте и бдительно следите за своим символом победы.

Графическое оформление нормальное, но не более того, какой-нибудь супер-графики или прибаамбасов вы здесь не найдете. Напоследок могу лишь сказать, что ARC — развлечение для тех, кто игровой интерес ставит выше навороченности.

И еще пара адресов для любителей action:

Tank Socket — <http://www.gamesocket.com/tank.html>

Netrek — <http://www.ted.org/~devil/>

Стратегия

Стратегии в Интернет очень популярны, возможно, даже популярнее всех других игровых жанров. Нужно сказать, что на фоне монстров типа Warcraft или Command&Conquer остаются практически незамеченными все прочие разработки в данной области. Ниже я попробую сделать шаг в направлении коррекции этой несправедливости.

Earth 2025

Official Site: <http://www.solarianet.com/>

Системные требования: Pentium, 16 Mb RAM

Разработчик: Solaria Interactive

Статус: Complete

Этот увлекательнейший проект не совсем можно отнести к графическим играм, так как графики в нем почти что нет. **Earth 2025** построена на базе набора web-страниц, по которым вы и перемещаетесь в зависимости от вашего желания. Как следствие, вам не требуется долго и нудно ждать прогрузки и запуска программного клиента, а это, согласитесь, уже приятно.

Игровой процесс проходит в пошаговом режиме, но построен он в не совсем обычной форме. В начале игры вам дается определенное количество ходов (turns) — 75. При выполнении какого-либо вашего приказа они расходуются в зависимости от объема действий. Через каждые сорок минут реального времени вам добавляется еще один turn. Таким образом, Solaria Interactive решила проблему перегрузки своих серверов — игрокам приходится время от времени покидать Earth 2025, для увеличения своего игрового времени. Позднее, при повторном входе в игру, вам потребуется ввести полученный при регистрации код. В дальнейшем вы сможете увеличивать производительность ваших строительных площадок / исследовательских центров / секретных служб — это поможет сэкономить драгоценные ходы.

В начальной фазе игры следует позаботиться об укреплении экономики страны и обеспечить себе постоянный доход от налогов. Стройте торговые предприятия, фермы для производства еды, заводы по производству войск, — только не забывайте время от времени исследовать новые земли и генерировать наличность.

Вам, как верховному владыке страны, подвластны все виды экономической и военной деятельности. Создав мощную и крепко стоящую на ногах империю, вы обязательно столкнетесь и с военной стороной игры. Саботируйте вражеские заводы, затевайте бунты или же переходите непосредственно к военным действиям. Как и во всех играх подобного типа, очень много будет зависеть от вашего умения тактически правильно распределить имеющиеся боевые ресурсы. Всего существует около десяти типов различных военных операций: от воздушных налетов до запуска химического и биологического оружия.

Важную роль в Earth 2025 играют научные исследования, которые можно развивать по нескольким направлениям. Ваши знания в разных областях выражаются в процентах. Повысив процент, вы получаете различные преимущества над соперниками. Ускорить развитие науки можно, строя научные центры.

В игре присутствует хорошо развитая система дипломатии. Вы можете вступать в дипломатические альянсы с другими игроками и вместе бить общего супостата.

К достоинствам Earth 2025 также следует отнести обширную систему помощи, к которой стоит почаще обращаться начинающим стратегам.

Battle City

Official Site: <http://battlecity.warzone.com/>

Системные Требования: 486DX, Win95, DirectX.

Разработчик: Entertainment Online

Статус: Complete

В **Battle City** вы выступаете в роли "вольного клинка", то бишь наемника. Поболтав в стартовом чате с другими игроками, можно переходить к решающим действиям, а именно — к поиску подходящего занятия. Существует два вида работы: стать мэром нового тихого городка или же наняться в другой город в роли командоса. Выбрав подходящую специальность, вы оказываетесь в дружественном городке и приступаете к выполнению задания.

Задания, суть которого состоит в расширении города и повышении его защиты, изучении новых технологий, подборе новых кадров, командосов и, естественно, в обнаружении и нейтрализации городов-противников. Как правителю, вам постоянно приходится заботиться о жилье для населения и обеспечении его работой.

Возводите научные центры, строите фабрики для производства техники. Для перехода на новый технологический уровень вам придется соорудить по одному специализированному научному центру, строить заводы по выпуску новых юнитов и т.п. Как мэр, вы получаете в управление специальный танк, с помощью которого можете забирать с заводов готовую продукцию. Например, пушки, — и затем собственноручно расставлять их в нужных местах.

Основная цель вашего прогресса — наворачивание мощи вашего танка. Именно с его помощью вы сможете заняться ликвидацией ("orb'ированием") городов противника. При этом вы можете нанимать к себе в помощники других игроков (до трех человек), целью которых также будет являться "orb'ирование" недругов.

Поступив на службу в другие города в качестве наемника, вам предстоит охранять владения вашего командующего и атаковать неприятеля.

За уничтожение вражеского города вы будете получать очки; при достижении определенного их количества вы повышаетесь в звании, что дает вам престиж, уважение и новые возможности в игре.

Добавив ко всем описанным прелестям Battle City неплохую графику (кстати, вы видите поле боя сверху) плюс значительный игровой интерес, мы получим весьма занимательную и необычную игру.

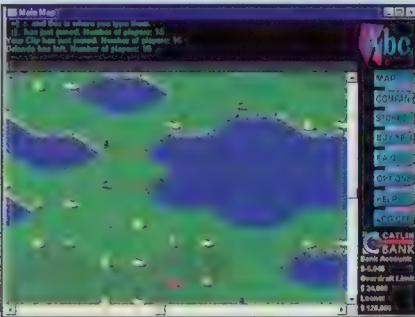
Corporate Heaven

Official Site: <http://corpheaven.warzone.com/>

Системные требования: Win 3.1

Разработчик: CoDe HAMMER

Статус: Gamma



Экономические игры достаточно редко встречаются в Сети. Не исключено, что **Corporate Heaven** является единственным раскрученным online проектом в своем роде. Corporate Heaven можно назвать упрощенным сетевым вариантом

Capitalism'a. Конечно, в графическом плане она немного уступает своему аналогу, но в плане интересности и разнообразия вполне способна с ним потягаться.

Окунувшись в игровой мир, вы становитесь главой небольшой компании. Цель — личное обогащение и развитие новоиспеченной фирмы. Выбрав место с хорошими ресурсами, вы строите главный офис, в котором и пройдет основная часть игры. Первым делом нужно будет обеспечить постоянный приток различного сырья — этого можно добиться, строя различные шахты. Затем нужно позаботиться о служащих, обеспечив их едой. Способов получения дохода достаточно много: от производства и продажи электротоваров до сталеварения или золотодобычи.

Приведенными примерами список стратегий далеко не исчерпывается. Желющие могут попытаться счастья по следующим адресам:

Sol — <http://www.freeport.de/Sol/Welcome.e.html>

Galactic Empire — <http://www.games.ch/empire/>

Wave Catcher — <http://www.edash.com>

Ultracorps — <http://ultracorps.vr1.com/main.html>

Trivia Games

Trivia Games, или игры эрудитов, пожалуй, являются самыми распространенным игровым жанром в Интернет. Их там огромное количество. Остановимся на нескольких, которые представляются мне наиболее интересными.

Jeopardy Online!

Official Site: <http://station.sony.com/jeopardy/>

Системные требования: Pentium, 8 Mb RAM

Разработчик: Sony Interactive

Статус: Complete

Скорее всего, вы знакомы с телевизионной передачей "Своя Игра", которая весьма сильно напоминает известный зарубежный проект "Jeopardy!". Так вот, Sony Station предлагает вам бесплатно сразиться в эту увлекательнейшую игру с людьми со всего мира. При этом вы становитесь участником розыгрыша разнообразных призов, включая еженедельных 25 долларов США.

Интеллектуальные битвы проходят в виде викторины, игра идет на очки. Тот, кто наберет больше всех, и становится чемпионом. Быть может, для некоторых препятствием станет незнание на должном уровне английского языка, но — увы, без хорошей подготовки в Jeopardy Online! делать нечего.

На сайте Sony Station вы также найдете еще несколько интересных игр, в том числе и Tanarus, описанный мною выше. Я считаю, что для тех, кто отважится поспорить силой умов с другими людьми, Jeopardy Online! станет отличным познавательным и весьма захватывающим времяпрепровождением, так что вооружайтесь словарем, и удачи вам!

Uproar

Official Site: <http://www.uproar.com/games.html>

Системные требования: не указаны

Разработчик: E-Pub Services Ltd.

Статус: Complete

Образованию в сети посвящено немало сайтов. Среди них одним из наиболее привлекательных выглядит **Uproar**, на котором запущено множество разнообразнейших интеллектуальных проектов, в том числе несколько Trivia Blitz'ев, разделенных по темам. Здесь же к вашим услугам несколько увлекательных многопользовательских adventure-puzzle игр, в ходе которых вы сможете поспорить с оппонентами в разгадывании различных головоломок.

Многие из упомянутых выше проектов находятся в стадии становления, поэтому во время игры не исключены разного рода досадные казусы. Например, тот же Dragon Court совсем недавно сделал перезапуск своей вселенной "с нуля". Относитесь к подобным ситуациям с пониманием и старайтесь поддержать создателей сетевых игр, если не материально, то хотя бы в форме писем с описанием замеченных вами недостатков и промахов.

Вселенная графических онлайн-игр находится в постоянном развитии, новые проекты появляются едва ли не каждую неделю. То здесь, то там мелькают объявления о наборе бета-тестеров. Не стесняйтесь предлагать свои услуги — уж что-то, а искать баги наш народ любит и умеет.

В заключение приведу ссылки на несколько сайтов, где сосредоточена обширная информация о многопользовательских сетевых играх:

MPOGD (Multiplayer Online Games Directory)

<http://www.mpgd.com>

MUD Connector

<http://www.mudconnect.com>

Knight Owl's Inn

<http://members.aol.com/fidonut/inn/foyer.htm>

Василий Кокин,
vas@ropnet.ru

От ведущего рубрики Интернет

Если у кого-либо возникнет желание узнать подробнее о какой-нибудь сетевой игре — можете отослать соответствующий E-mail автору статьи или в редакцию. Если понадобится, мы готовы опубликовать FAQ по Dragon Court или другие подобные материалы.

Viv

Повесть о взломе Интернет

рассказана от лица **Саманта** ламера



Многие начинающие несознательные пользователи всемирной сети Интернет частенько задаются вопросом, а возможны ли: а) взлом системы авторизации сервера Интернет-провайдера и б) получение свободного пароля для доступа. Ответ вытекает из самого вопроса: если бы это было возможно, то уже давно никто не платил бы провайдерам деньги. Однако — платят. Значит, что-то здесь не так. Значит, существуют идеальные защиты, которые взломать невозможно. Значит...? Да, таковые есть. Но, помимо супернакрутейших защит, всегда есть также и человек, который, при любой своей наикрутейшей и пальцевеерности, идеальным никак не является. И нередко обнаруживаются элементарнейшие недочеты и ошибки, возникающие в результате неопытности или неосмотрительности системных администраторов. И, как и должно быть, всегда обнаруживаются некоторые лишенные морально-этических принципов отторгнутые обществом личности, которые этими недочетами и ошибками нагло пользуются. Пользуются, делая бесплатные логины себе и своим аморальным друзьям. Вопиющее беззаконие, иными словами.

В предлагаемой вашему вниманию "Повести..." я ставлю себе целью накидать некоторые факты из российской интернетовской жизни. Но вначале не помешает сделать экскурс в историю развития систем коммуникации и компьютерных сетей в постперестроенной России.

Начну свое повествование с тех доисторических времен, когда по земле бродили чайники, Интернет был доступен только правительственным и научным структурам, а хитрые американцы, потирая руки, еще только спали и видели, как будут облапошивать "русских медведей", привлекая их прелестями успешного впоследствии AOL'а. Было это года три назад... Надо сказать, в те стародавние времена основная масса компьютерщиков с модемами делилась на две группы: на тех, которые думали, что в подлунном мире нет ничего круче FIDO (большинство), и на тех, кто хоть немного представлял себе, что такое WWW и FTP (гордое меньшинство, непонимавшее упертым большинством).

На рынке провайдеров дела обстояли весьма... эээ... посредственно. Т.е. —

бедлам стоял совершеннейший. Точнее, существовала пара компаний, которые уже тогда нечто из себя представляли. Во-первых, Демос, откровенный монополист, но зато и с высоким качеством услуг. Во-вторых, Relcom — чуть послабее Демоса. Всех остальных же назвать нормальными провайдерами можно было с весьма большой натяжкой (АНА с каналом на 64к; RedLine, в котором уж точно партизаны линии проводили; и плюс еще уйма мелкоканальной шушеры). Огромной популярностью пользовалась разветвленная сеть бибизсок (во главе с "Белым Мишкой"), а обмен игрушками и новостями шел в основном через FIDO и на тусовках. Страна наша была необъятна, и темно в ней было, как в... как в закрытом корпусе у компьютера.

Но вот из-за бугра забрезжил свет. На просторы экс-СССР проник капиталистический монстр от Интернет — America On-Line (AOL). Американцы, понятное дело, рассчитывали на успех в своем правом деле. Но несчастные янки даже и не предполагали, к чему их приведет внедрение на российский рынок. Первый месяц среди клиентуры стояло затишье... Ну а потом началось. Онлайн-регистрации сыпались одна за другой, число русскоязычных пользователей росло. А потом, после полугодовой проверки, выяснилось, что практически все российские пользователи являлись банальными халявщиками и презренными антизакончиками, зарегистрировавшимися по номерам фальшивых кредитных карточек.

Тем временем масштабы взлома AOL приобрели характер глобального катаклизма всероссийского масштаба. И в происходившем великолепно отразилась типическая психология русского человека: "помог себе сам — теперь помоги другому". Весть о халявном "инете" распространилась молниеносно, и под конец об этом знала уже добрая половина FIDO. На электронных досках запестрели объявления типа "Продаю интернет. Гарантия три месяца. Всего за 40\$!!!". Вовсю ходили рекламные файлы-инфoshки, где предприимчивые фидошники, возомнившие себя матерыми хакерами, на все лады расхваливали достоинства своего "инета". Вот, например, такой примерчик: "При покупке интернета у меня вы получаете все сервисы сети, программное обеспечение на

дискетах, линию технической поддержки и гарантию на два, а то и три месяца. И всего за 25\$!. Можете искать, но дешевле не найдете". Ни дать ни взять — рекламный проспект какого-нибудь провайдера, разве что запанибратски написанный.

Вслед за AOL'ом в Россию пожаловал COMPUSERVE. Его тоже вскрыли. На многих BBS'ках тут же появился новый вид сервиса. Онлайн-регистрация халявного доступа в CiS. И стоило это удовольствие всего баксов 20-30. Причем секрет взлома оценивался профи уже на сотню зеленых, а то и выше. Программ-генераторов кредиток было днем с огнем не сыскать. Входные модные телефоны скрывались самими же взломщиками. Конкуренция на рынке халявщиков стремительно набирала обороты.

Пострадал в этом буме и Microsoft, которого на сей раз подвело стремление во всем и всегда оказываться первым и пытаться заткнуть своим софтом каждую свободную щель. Великая контора сподобилась вставить в свой Windows 95 доступ и регистрацию для MSN. Причем регистрация практически всегда происходила с первого раза. Более того — в течение первого года был открыт gate в Интернет. Потом его, правда, прикрыли, но пока был жив MSN, существовала куча русских чатов, на которых ошивались тусовки русских халявщиков.

Халявные радости начали загибаться в конце 96-го года. Первым приказал долго жить AOL, который вдруг начал проверять номера предлагаемых для регистрации кредиток в банковской сети, а затем и вовсе перекрыл доступ из России. Правда, насколько мне известно, пристрастившийся к AOL народ продолжал сидеть в нем и в дальнейшем, умудрившись изыскать новые пути для бесплатного своего там присутствия.

В начале 97-го прикрылась регистрация MSN, а сам он окончательно отдал концы где-то ближе к середине года. Дольше всех держался и держится до сих пор CiS, ужесточивший механизм регистрации и проверки карточных номеров. Но и по сей день можно узнать входные телефоны у знакомых хакеров.

Но прогресс не стоит на месте. Свободный рынок и конкуренция таки сделали свое благое дело. Начали появляться первые российские провайдеры,

которые были рассчитаны именно на среднестатистического "россиянина" / (с) Б.Ельцин/. Правда, первый блин — он и есть первый, и качество предоставляемых этими провайдерами услуг стало выходить на нормальный уровень совсем недавно. Раньше было всего две альтернативы — дорого, но удобно, или же дешево, но с бесконечным дозвоном и скоростью перекачки в районе 100 байт в секунду.

Надо отметить, что российские ISP (провайдеры) имели огромное преимущество перед западными конкурентами. Они представляли себе, что такое российский юзер, и заранее заботились о средствах защиты от взлома. С самого начала был отвергнут проверенный и отработанный в Европе механизм регистрации по кредитным карточкам. В настоящее время получить "сломанный" login и пароль для доступа в Сеть стало гораздо сложнее, чем год-другой назад. Однако до сих пор существуют люди, которые сидели, сидят и будут сидеть на "бесплатном" провайдере. Вот о них и пойдет речь ниже. Плюс — парочка забавных историй, имевших место в действительности. Некоторые тонкости я, конечно же, опущу. Почему? Наверное, хотя бы потому, что не собираюсь делать практическое руководство по взлому И-нет. А также потому как не горю желанием называть имена некоторых завязанных беззаконщиков. Или же, с другой стороны, подвергать излишним наездам наших российских провайдеров. Что бы ни говорилось в данной статье, но слава Богу, что они есть. Иначе бы наша с вами жизнь обстоила куда как хуже, чем она есть сейчас.

Ну да приступим.

Варнация А. Ошибки и последствия

Вначале придется вспомнить несколько очевидных ляпсусов и наиболее часто повторяющихся проколов, свойственных начинающим провайдерам.

Пароли, пароли и еще раз пароли. Встречаются умники, пробующие генерить их по определенному алгоритму. И к тому же использовать при генерации имя-фамилию клиента. В мае прошлого года такую политику генерации паролей практиковал Ropnet. Даже программку можно было достать — вводил ей логин и получаешь пароль. А логин узнаешь из E-mail или еще как. Другое дело, что тогда никто особенно не рвался, даже задарма — уж больно веревочка тоненькая была. Но при желании и при определенном знании только так было можно.

Программное обеспечение. Глюк 133 порта в Telnet стал уже притчей во языцех. Типичный случай, когда "не себе, не людям". Заходим telnet'ом на 133 порт сервера и посылаем строку симво-

лов. Всякий мусор, в общем. Отсоединяемся. Система виснет. Дешево и сердито. Зачем? А так...

Не осталась без внимания и Russia-on-Line. Демонстрационный купон на 5–10 часов работы магическим образом превращался в полугодовой пароль. Вот это уже было и вправду круто. Манна небесная на грешные головы халявщиков. А всего-то и делов было для фирмы — надлежащим способом вести счет этим купонам и следить за паролями. Не вели, не следили. А дальше, ясно, произошло то, что и должно было произойти.

Не удалось избежать огрехов в своей работе и одному из наиболее перспективных российских ISP — Корбине. Системный администратор давно не чистил реестр пользователей, и в результате несколько счастливчиков, заплатив за месяц работы, получили по полгода. Затем сис-админ вытряхнулся из спячки и начал махать кулаками после драки. Даже одного честного юзера выкинул. ...А про демонстрационный логин на Корбине и говорить нечего — давно пора понять — то, что проходит на Западе, в России накрывается медным тазом и потом еще долго звенит. Звонишь в офис. Зажимаешь нос прищепкой и гнусавишь: "Я хочу опробовать качество связи". Получаешь однодневный пароль. На следующий день уже простуженно хрипишь через платок. И т.д. Сейчас данную разновидность халявы на Корбине уже убрали — у них временно прекратился набор новых пользователей. Очень надеюсь, что они прочтут эту статью (или хотя бы этот абзац текста) перед тем, как возобновить набор...

Ошибки у всех поначалу однотипные. Кто-то их устраняет сразу, кто-то — через месяц, а то и позже. Зависит от тормозности, а также от необходимости халяву пресекать (как никак, а ведь халява выступает как реклама, и притом мощная, — стоит ей появиться, как через месяц про оставившего лазейку провайдера уже знает вся Москва, а вскоре и вся Россия).

Кстати, насчет выбора пароля. Это для того, кто сам не хочет сделаться жертвой какого-то умника, который сидит под его логином, нечестивым образом выгнав его пароль. Есть способ если не застраховать себя от подобных подстав, то уж во всяком случае усложнить потенциальному халявщику его позорную работу. Берете какое-нибудь просто русское слово и печатаете его, переключившись на английский алфавит. В результате из "тарелка" получаем "nfhtkrf". Кто знает, тот запоминает такую белиберду сразу, а вот подобрать такой пароль методом научно-безнаучного тыка становится куда как более проблематично.

Варнация Б. Доброта и волки

Выше уже говорилось о невозможности применения западных методов оплаты в российских условиях. Данный пример — тому подтверждение. На рынке провайдеров существует фирма Гласнет, предоставляющая доступ в сеть частным и юридическим лицам. Будучи одним из старейших представителей среди ISP, Гласнет состоял в числе первых, учувствовавших ветер перемен и принявших решение о переходе на европейскую систему оплаты. Насколько я знаю, мотивом для этого перехода было снижение налогового процента при оплате договоров. Но не важно... Клиент приходил в офис фирмы. Получал квитанцию и отправлялся оплачивать ее в банк. Банк, условно говоря, переводил деньги на его личный счет в системе Гласнет, и далее они снимались с его счета в пользу Гласнет соответственно проведенному в Сети времени.

Система — сама совершенства. Теоретически. А практически — эпопея с халявой стартовала в сентябре 1996 года. Нашелся хитроумный отпетый мошенник. Которому стукнуло в голову. Что с квитанцией можно идти не в банк. А домой. И спокойно сидеть себе в Сети, пока его оттедова насильственно-административным методом не выкинут. А какие проблемы-то, собственно? Логин наш мошенничающий умник получал при регистрации. Первую неделю Гласнет ждал оплаты — ведь понятно, что банки наши тормознутые, и пока еще деньги со счета на счет переведут... Вторая неделя халявного сидения оправдывалась за счет непредвиденных обстоятельств — дескать, так-то и так-то, форс-мажор приключился, не извольте волноваться, бабки скоро будут. На третьей неделе Гласнет начал бомбить нашего умника e-mail'ами, вежливо уведомляя его об отрицательном балансе на счету. Умник, само собой, и в ухе не чесался, продолжая просиживать дни и ночи напролет. На исходе третьей недели его, в конце концов, отключали. Впрочем, не обязательно. Не в укор буде сказано, да вот в Гласнет люди подобрались, должно быть, добрые-предобрые. Да вот только в стране волков доброты наказуема бывает, всякий от нее кусок оторвать норовит. Бывало, напишет наш умник в Гласнет слезное письмо, наподобие того, что "Уважаемый системный администратор! Подождите еще немного, деньги на счету у нашей фирмы появятся в конце месяца, а интернет позарез нужен!". И что вы думаете? Ему выпадает еще одна неделя онлайн-нового коммунизма.

Но и это еще не все. Договор, который с вами Гласнет заключал, вам логин

предоставляя, прямо-таки пах благо-родством и верой в человека — даже номером паспорта не интересовались. То есть пиши себе в графе "имя-фамилия" хоть Вася Пушкин — возьмут и глазом не моргнут...

Поначалу об этом знали немногие. И при регистрации с ними подчас происходили комичные ситуации. В офисе всегда сидела одна и та же девушка (имени не назову — зачем лишний раз подставлять такую симпатичную молодую особу). Приходишь ты к ней уж в третий раз, и происходит примерно следующий диалог:

- Доброе утро.
- Здравствуйте.
- Вы пришли стать пользователем сети Гласнет?
- Да... вот... друг посоветовал...
- Ознакомьтесь с договором (протягивает бумаги).
- ...ага... угу... вот оно как... (делаешь вид, что внимательно изучаешь текст). А логин писать в графе имя-фамилия? (всегда полезно закосить под чайника — меньше шансов будет распознать в тебе волка позорного, до халявы падкого).
- Нет, вот здесь есть специальное поле (терпение — ангельское). Молодой человек, а мы раньше не встречались? (перебирает бумаги).

— (Натягивая шапку на глаза и протягивая заполненный договор). Ну что вы, конечно же, нет. Я слышал, у вас неудобная система оплаты?

- Да, вам придется сходить в банк и оплатить квитанцию
- (имитируя усталость и закатывая глаза). А можно я оплачу наличными?
- Но через банк удобнее, и он здесь рядом...

— Хорошо (вставая со стула и забывая договор с паролем). До свидания. Спасибо.

— Молодой человек! Вы забыли квитанцию!

— Да нужна она мне... Ой, да! Конечно-конечно (торопливо возвращаясь к столу и поспешно сграбастывая банковский счет), до свидания...

— (проводя вас недоуменными, распахнутыми настежь глазками) До свидания...

Но это — в третий раз. В пятый раз тебя уже узнают. Улыбаются приветливо, чуть ли не чаем потчевать предлагают. Добрые люди, славная девушка...

Но все тайное рано или поздно становится явным. По Москве поползли слухи. И в январе 1997 года о душевном величии Гласнет знало уже пол-Москвы. В здание на Газетном нестройной, всего-опасающейся гурьбой повалили чайники, чьи аморальные ноздри уловили сладостный запах халявы. И только тогда руководство фирмы приняло меры. Срок оплаты сократили сначала до

недели, потом до двух дней. "Продвинутая" система оплаты окончательно отдала концы в середине прошлого года. Как правило, на среднестатистическом халявном счету на момент отключения оставался полумиллионный долг. Помятое дело, что таких счетов были тысячи...

Оценивать разумность подобной политики Гласнет не стану. На самом-то деле, фирма потеряла немного, зато сделала себе потрясную рекламу на всю Москву. Если это еще и было осмысленным шагом, что вполне можно допустить, то — честь им и хвала за сообразительность. Смочь использовать народную тягу к халяве как средство собственного возвышения — это круто. Действительно круто.

Но нам с вами мотивы сейчас не важны. А важно то, что рассказанное следует расценивать как еще один элементарнейший и действенный вариант взлома системы авторизации ISP. А, вы думали, взломы только на домашнем компе рулезными хакерами в рулезных программках делаются? Вообще — правильно думали. Ну да не к данному случаю.

Вариация В. Хакерская Бейкер Стрит

После того, как российское отделение AOL почilo в бозе, а другие иностранные ISP ужесточили систему защиты, регистрация по фальшивым кредитным карточкам отмерла окончательно. Теперь все операции с российскими кредитками либо проверяли в банковской сети, либо вообще не проводились. Тропинка нелегального доступа в Интернет начала зарастать молодой травкой. Да и цены у многих российских провайдеров опустились до нормального уровня. Взломщики притихли...

Новый всплеск активности ознаменовался появлением в Москве первых слухов о IBMNet. На IRC замелькали многочисленные IP с доменом uk.ibm.net, но скрывались под этими адресами отнюдь не англичане. Взломщиком-первопроходцем в этом случае выступил Russian Underground Club (RUC). Адрес не указываю, по понятным причинам. Прочитав четвертый номер электронного журнала RUC, халявщики России победоносно взвыли и достали из потаенных мест винчестера надежно захованные старые-добрые ГKK.

Для несведущих: справка по IBMNet. Один из крупнейших провайдеров в мире. Отделения более чем в 20 странах. Предоставляет доступ в России для фирм и частных лиц. Отличается высоким качеством услуг и еще более высокой ценой.

Для получения нелегального пароля требовался работающий логин в Интернет. Отпетые незаконщники заползали на сайт регистрации и вводили все необходимые сведения (город, улицу, номер телефона)... Второе поколение взломщиков оказалось гораздо хитрее первого. Все как один поняли, что лишний раз пятнать и без того не белоснежную репутацию матушки России не стоит, и все как один выбирали в пункте страна... Great Britain (и чем только нам англичане досадили?). А приняв к сведению IQ хакеров и их познания в мировой географии, легко понять, что 99.9% из них проживали в Лондоне. И едва ли не большинство — на Бейкер Стрит.

Вся регистрация занимала не больше двух-трех минут, после чего вы получали на руки e-mail, логин и пароль. Плюс — чуть ли не самую высокую скорость канала среди российских провайдеров. Пароль работал около месяца, после чего вас отключали и регистрация повторялась.

Но и этот кислородный шланг перекрыли. Перекрыли довольно быстро. Причем — сами же халявщики. Дело в том, что дозвониться в IBMNet можно было только по 30 входным линиям, которые очень быстро стали занятыми постоянно. Администрации ISP, несомненно, давно известно, что система авторизации доступа сломана. Скорее всего, московское отделение IBMNet не сегодня, так завтра ужесточит систему защиты. Если уже этого не сделано. Надо бы. В данном случае дырой в защите провайдера выступило элементарное отсутствие проверки номера кредитной карточки. Лазейка была обнаружена методом проб и ошибок, получила широкую огласку в соответствующих кругах и, как результат, на два несчастных модемных номера по 15 линий каждый хлынул гигантский и неуправляемый поток чайников.

Вариация Г. Х.25, или снова Гласнет

Героем последнего рассказа также является Гласнет. Дело было в начале лета 97-го. Буквально за неделю до этого знаменательного дня окончательно закрылась регистрация через банк. Наиболее продвинутые умы принялись интенсивно искать обходные пути, подвывая при одной мысли о том, что придется вести честный и платный образ жизни... Для понимания далее-происшедшего необходимо рассказать кое-что о системе авторизации и проверке пароля. У Гласнет было около двенадцати входных модемных телефонов. Но в Интернет также можно было проникнуть, используя телефонную сеть Х.25.

Уж не знаю. То ли системный администратор принял лишнюю бутылку пива. То ли намеренно постарался поставить первое пришедшее на ум слово... Но системным логином для выхода в Интернет с телефонов X.25 служило само название фирмы. То есть glasnet. Пароль отсутствовал как класс. После нажатия Enter на строке "Enter password:" начиналось стандартное PPP-соединение. Пароль за полчаса вскрыли двое моих знакомых, предварительно начитавшись FAQ'ов по криптографии. Вот и говори после этого, что в мире не бывает чудес... Правда, надо отдать должное тому же системщику, — он это дело вычислил и пресек весьма скорехонько. Всего — то через месячишко.

Видимо, данный пароль использовался самими сотрудниками Гласнет для выхода в Сеть с домашних компьютеров. А всевозможные девочки-секретарши, как правило, отличаются хронически короткой памятью. В связи с чем процедура авторизации, возможно, и была упрощена до предела. Что и создало возможность нелегального проникновения. Прибавьте сюда ошибку системного администратора при выборе root-пароля, начальные познания в области криптографии и... удачу. Подобные случаи уникальны в своем роде, случаются они редко, но — случаются.

...И В ИТОГЕ

Как видите, на практике "взлом" Интернет выглядит не таким уж и сложным процессом. Никаким хАкЕрСтВоМ тут даже и не пахнет. Как правило, находится дефект в системе защиты провайдера, и на его основе тем или иным способом добывается пароль. Пока есть Интернет — есть провайдеры. Пока система защиты и авторизации создается людьми — в ней будут огрехи. Пока в защите есть дырки — их будут находить талантливые хакеры. Кто от бедности, кто — из любви к искусству.

И последнее, но весьма важное замечание. Взломать систему авторизации методом подбора паролей сейчас практически невозможно. Точка. А всякие там программы, типа генераторов системного root пароля являются уловкой для слишком наивных и мечтательных. В лучшем случае — помучаетесь, час-другой перебирая коды, пока внимаете в степень своей тупости. В худшем случае — останетесь с чистым, отформатированным винтом, так как подобные хакерские программки подчас тоже волками позорными создаются, жаждущими своему ближнему-дальнему напасть. Господа чайники, бесплатный сыр бывает только в мышеловках. Это правило работает железно. По крайней мере, в 99 случаях из 100.

P.S. Врожденное свойство "россиян" — понимать все сказанное превратно. Поэтому хочу уточнить две вещи. Во-первых, эта статья носит не практический, а исторический характер. Т.е., рассказано не о том, как можно получить халявный доступ, а о том, как это делалось в России. Иначе бы заголовок был не "Повесть о взломе Интернет", а "Руководство по взлому Интернет". Здесь еще можно добавить, что с недавних пор у нас в стране появились: а) представительство Интерпол, б) закон, дающий эдак от 5 до 8 лет за использование ГЧК. Так что лучше особо не экспериментаторствовать — оно сейчас реально наказуемо. Жить надо в согласии с Законом, господа халявщики, и никак иначе.

А во-вторых, и в этом я повторюсь, спасибо всем российским провайдерам за то, что они есть на этом свете. Все ошибки и просчеты обусловлены тем, что Интернет у нас находится все еще (хотя, возможно, уже и нет) на стадии становления. И можно только радоваться, что втягивание темной нашей страны в мир Сети происходит сейчас столь высокими темпами.

Спасибо.

Игорь Дарт aka Vader

ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННЫЙ СЕРВИС INTERNET Mr. Postman <http://www.aha.ru>

Лицензии Мин.связи РФ NN 6900, 6902

- низкие цены при высоком качестве
- качественные телефонные линии
- модемы стандарта V.34+ (33600)
- поддержка стандарта x2 (56k)
- электронный почтовый ящик
- персональная WWW-страница
- предоставление дискового пространства
- доступ к системе News-конференций
- UNIX-Shell (telnet-доступ).

aha!

Постоянное подключение с использованием

- коммутируемой телефонной линии
- физической некоммутируемой линии
- цифрового канала

**специальное
предложение**

При подключении на скоростях 64/128 кбит/с по цифровому каналу фирмы "Голден Лайн" - скидка 10% и отсутствие платы за включение

Разные схемы работы:

- повременная (\$1.8/час, скидки до 60%);
- \$5 в месяц - электронная почта, NEWS и WWW-страница;
- 20\$ в месяц - неограниченный почный серфинг (2:00 - 9:00);

Виртуальные сервера - снижение цен на

40%

WWW-сервер (\$30 в месяц)

- 10Mb дискового пространства;
- Услуги виртуального mail-сервера;
- Сервисы перекодировки и счетчик обращений к страницам;
- Стандартные cgi (guestbook, formail);
- Паролирование разделов WWW-сервера;
- Ведение протокола обращений;
- Нестандартные cgi клиента.

Mail-сервер (\$12 в месяц)

- Переадресация всей почты домена в pop3-ящик dialup-клиента;
- Сервер перекодировки входящей и исходящей почты;
- Сервер сортировки, фильтрации и переадресации входящей почты на сервере.



Zenon N.S.P.

Тел.: (095) 250-4629

WAREZ

Живут на свете люди, у которых есть дурная привычка ассоциировать каждую статью, публикуемую в журнале, с собственной позицией журнала. Специально для таких интеллектуальных меньшинств поясню: статья "Warez" выражает исключительное мнение автора, под ней подписавшегося, и никоим образом не совпадает с мнениями сотрудников редакции. А если в чем и совпадает, то в этой статье их мнения никоим образом не представлены.

Игорь Дарт aka Vader

Слишком много последнее время было нездоровой односторонней критики компьютерного пиратства в прессе вообще и в игровых журналах в частности. Далее, практически каждый день приходится сталкиваться с неточностями и откровенными ляпами, которые допускают практически все — начиная с друзей и заканчивая журналистами престижных изданий. Последней каплей было высказывание одного из сотрудников известного еженедельника о том, что этот еженедельник является показателем качества для пиратов. Если игрушка попала в журнал, то стоит купить ее пиратскую версию. Но! Как же можно называть криминалов на Митинском рынке пиратами? В действительности, у настоящих пиратов показателей качества игрушки не существует вовсе. Любой, кто имеет соответствующий доступ, может взять ее и посмотреть. Если понравится — купить, если не понравится — стереть и на этом успокоиться.

Так что, решено было написать статью, которая разъяснила бы всем — пор — не — понимающе — что — к — чему большинству кто, где и зачем. Надеемся, что подход автора будет достаточно интересным и оригинальным, особенно для тех, кто сам никогда не занимался затрагиваемой проблемой. Все, о чем будет написано ниже, происходит только в Интернете, если не сказано иначе.

Пираты — они ведь разные бывают

Пираты бывают разные. Нет, не в том смысле, что люди разные, а в том, что само пиратство существует двух видов. Начнем с самого плохого.

К первому виду относятся пираты явные, которые пытаются заработать деньги на продаже украденных и взломанных программ (или просто перепечатанных с диска на диск). Это все люди, которые торгуют на Митинском рынке, на Горбушке и так далее. Они *берут деньги* за то, что получили бесплатно или практически бесплатно. Они — самые настоящие преступники, которые зарабатывают сравнительно большие суммы на перепрода-

же интеллектуальной собственности других людей.

Ко второму типу людей относятся настоящие пираты, у которых есть что-то вроде кодекса чести, у которых есть мораль. Брать деньги за то, что получили бесплатно, считается *неправильным*, не этичным, за это презируют, за это изгоняют, наконец, за это могут просто настучать по голове. Это люди, которые просиживают в Интернет почти круглосуточно. Они объединены в группы, с собственной иерархией управления, с собственными подразделениями. У них есть свои лидеры, у них есть свои секьюрити, попасть в группу очень сложно — практически невозможно для новичка. Впрочем, в теории это выглядит более напыщенно, нежели оно есть на практике. На практике большинство участников групп — простые leacher'ы (на хакерском жаргоне — человек, который скачивает софт, не давая ничего взамен). Костяк любой группы — 3–5 человека, которые делают всю работу. Причем в только что образовавшиеся группы новичку пробраться относительно легко (нужны друзья, имеющие связи на пиратской Сцене).

Следует также отметить, что при зарождении пиратской Сцены кодекс чести действительно играл весомую роль в отношениях пиратских групп. Сейчас принцип "свободного распространения информации" (кстати, живо перекликающийся с конвенцией ООН о правах человека) был многими отброшен как некая несуслажность, только мешающая делу. Раньше на Сцене были некоммерческие идеалы. Сейчас мечта практически каждого пирата — получить деньги за имеющийся у него warez. В этом почти что никто не признается. Те, кому таки удастся начать зарабатывать деньги, часто получают всеобщее презрение. Однако же в действительности — смотри выше.

То, что знает каждый пират

Теперь, собственно, то, из-за чего писалась вся статья. А именно — как работает пиратская система в Интернет.

Начнем с терминов.

Основополагающее понятие в жизни каждого пирата — это, конечно, *варез*. Варез — это написанное русскими буква-

ми английское слово warez, которое переводится как товар. Также warez входит в состав слова software ('z' — это просто кРуТо написанное 's' — то есть множественное число), что значит программа. Таким образом, понятие вареза соединяет в себе как товар, так и программу. Но этот пиратский товар не предназначен для обмена на деньги, предполагается нечто вроде постоянного бартера между варезными группами. В таких условиях, естественно, котируется только наиболее свежий варез, зарелизанный в день выпуска, и его очень сложно достать людям, которые не входят в так называемые курьерские группы.

Существует 3 вида групп, занимающихся варезом. Это релизные (release) группы, курьерские (courier) группы и группы взломщиков (cracking). Все эти группы "обитают" в одном месте, на пиратской Сцене — условное понятие, под которым понимается система взаимоотношений пиратов в виртуальном пространстве, проще говоря — в Сети. Когда происходит какое-нибудь событие, оно происходит именно на "пиратской Сцене".

Самые главные на Сцене — это, конечно, релизные группы. Слово "релизные" означает в данном случае "выпускающие что-либо". Если бы не было этих групп, то, как минимум не существовало бы курьеров, а как максимум — не было бы никакой пиратской Сцены вообще и как таковой.

Первым звеном в общей схеме выпуска игры служит supplier. Он по своим каналам достает игру и передает ее в пользование релизной группы. Затем stripper создает CD-RIP, вырезая видео, музыку и речь — все те как бы "второстепенные" вещи, которые не требуются для полноценного функционирования программы. После чего cracker, если это надо, снимает защиту (проверку чтения с компакт-диска, запросы на видео и CD-аудио). Под конец в дело вступает raskager — ему предстоит упаковать игру в архивы и вставить информационные файлы о релизной группе. Вслед за этим уже сам релиз заливается на промежуточный drop-site, а оттуда эксклюзивные курьеры группы раскидывают архивы по курь-

ерским FTP. У больших курьерских групп зачастую есть своя собственная релизная команда. В этом случае курьерская группа является "официальным" распространителем выходящих релизов.

Релизные группы делятся на два типа: выпускающие игрушки и выпускающие утилиты. Смешивание двух видов не допускается, хотя и имелись прецеденты, когда это происходило. Время доказало, что нельзя разбивать свою деятельность на мелкие части, надо сконцентрироваться на определенной области, иначе долго не проживешь. Группа может просто развалиться.

К группам, выпускающим игрушки, относятся class (известная ранее как Prestige), paradigm (одна из самых динамично развивающихся групп — была основана около года назад и сейчас находится на первом месте среди релизных команд по играм — www.paradigm.org), hybrid (www.hybrid.to), razor 1911 (www.razor1911.com). К группам, выпускающим утилиты, относятся sodom (www.thesodom.com), pwa, revolt, premiere, glow, dod (www.drinkordie.com), siege (www.siege.org). К группам взломщиков относятся core (core.home.ml.org), ucf (ucf97.home.ml.org), pc. Также существует много других групп, которые появляются и умирают каждый месяц.

Вместе с релизными группами существуют и курьерские группы. Слово "курьерские" произошло от слова курьер, что как в английском, так и в русском означает одно: человека, который занимается быстрой доставкой предметов из одного места в другое. Курьеры, по сути, являются двигателем всего процесса распространения вара. У них есть свои сайты, которые разбросаны по всему миру; их главная цель — перекачать вarez как можно больше и быстрее с одного сайта на другой.

Члены курьерских групп имеют более выраженную индивидуальность, в отличие от релизных групп. Выпускает игрушку как бы сразу вся релизная группа (так и говорят: "А ты знаешь, Класс вторую Кваку выпустила!"), а закачивает ее на сайт уже определенный член курьерской группы (тогда говорят: "Вау! КиберВар уже успел положить вторую Кваку на сайт Хххххх!"). Хотя, как правило, один релиз заливают несколько курьеров сразу.

В конце недели на сайтах подсчитывается, какой курьер сколько закачал, и на первом месте оказывается как сам курьер, так и его группа — это означает, что именно эта курьерская группа победила на этой неделе на этом сайте.

Так же следует рассказать систему кредитов — credz. Если курьер загружает на сайт какую-нибудь игру, то на его личный счет записываются кредиты — credz. Допустим, на сайте стоит UPLOAD:DOWNLOAD ratio один к трем. Следовательно, залив 10 мб, курьер получает право взамен скачать 30 мб. Это,

как правило, является основным стимулом для курьеров.

Да, кстати, если вы до сих пор не знаете, что такое сайт, то могу кратко рассказать и это. Сайт — это отдельный компьютер, подключенный к сети, имеющий свой собственный ip адрес и использующий протокол ftp для обмена информацией. Он (в данном случае, понятное дело) используется пиратами для хранения вара.

Чем быстрее соединение сайта с Интернет (T1, T3) — тем престижнее сайт. Хотя крутизна сайта зависит и от множества других факторов, как то: известность сайт-опов (администратор сайта), принадлежность сайта к группам, его основные курьеры и прочее.

Пиратские сайты разбросаны по всему миру. На самые крутые из них, которые получают вarez через несколько минут после его появления, очень трудно попасть обычному смертному. Хотя, если предварительно устроиться курьером в одну из известных курьерских групп, то можно получить доступ практически куда угодно.

За релизы на сайтах подчас ведутся жестокие схватки. Всем хочется быть первыми. Нередко несколько курьеров из различных групп заливают на сайт одну и ту же игру по несколько раз. На сайте стоит скрипт, проверяющий, не залил ли уже кто-нибудь данный файл. Чтобы обойти это ограничение, курьеры прибегают к разнообразным уловкам и ухищрениям, например, меняют имя каталога. В результате получаем две одинаковых игры в директориях **Quake2.Final-CLS** и **Quake.2.final_CLASS**.

Зачем пираты это делают?

Вообще, вся пиратская жизнь в Интернет состоит из соревнования. Кто быстрее успеет. Именно поэтому возрастной состав пиратских групп обычно варьируется от 15 до 24 лет. То есть пиратством занимается самая энергичная часть человечества. Это молодые люди, не сильно еще обремененные заботами повседневной (реальной) жизни, которые могут проводить за компьютером в Интернет большую часть суток. У многих из них есть отличные организаторские способности — такие люди частенько становятся лидерами групп.

А взломщики — люди, которым доставляет огромное удовольствие рыться круглыми сутками в чужом коде и перекладывать его на свой лад.

И всем им, кто был назван, Сцена помогает достичь признания и уважения во всем мире. Ведь Интернет — это всемирная Сеть. Такого нельзя добиться в их возрасте, за столь короткое время.



Как все работает?

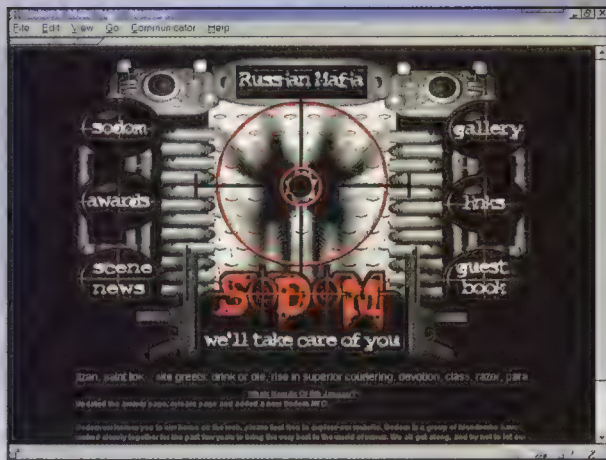
Теперь рассмотрим подробно, как работает пиратская система. В качестве примера опять-таки возьмем игрушку.

Итак, сначала релизная команда назначает для выпуска игрушку **X**. Группа знает, что эта игрушка скоро появится на прилавках, или же у них есть точная информация, что она доделана до конца и уже ждет своего часа. Тогда по четко налаженным каналам связи с supplier'ами выясняют, кто сможет предоставить игру до ее официального поступления в продажу. В роли supplier'ов выступает, как правило, либо кто-то из разработчиков (insiders), либо работники магазинов, способные предоставить игру за неделю до выхода. Задача релизной группы — достать игрушку, поломать ее, если требуется, вырезать всю лишнюю информацию (заставки, музыка, звуки), без которой можно играть, но которая занимает слишком много места. То есть — "порипать" игрушку (отсюда понятие "rip"; чисто для справки: CD-rip в полной формулировке звучит как CD-ROM Rest in Peace — сидюк, упокойся с миром). Если после архивации и разбиения на диски по 1.44 мегабайта "рипнутая" игрушка будет занимать больше 75 дисков, то на ней ставят клеймо "нерипается" и стирают. Иногда рипуется основная часть, упаковывается в нужный объем, а затем выпускается дополнение в виде речи, видео и звука.

Запакованная игрушка должна быть выпущена раньше, чем это сделает другая релизная группа (причем это должна быть именно конечная, финальная версия игрушки — не бета).

Иногда, правда, если игру очень сильно ждут, группы выпускают pre-releases. В итоге месяца они не засчитываются, но простые юзеры этому все равно рады — как вам поиграть в Hехen 2 за два месяца до официального выхода?

Если игрушка уже выпущена другой группой (т.е. уже прошло какое-то минимальное время с того момента, как ее закатали на крупнейшие мировые сайты), тогда считается, что все группы, которые собирались выпустить ту же игрушку, проиграли соревнование и могут спокойно забыть об игрушке **X** — слава досталась более проворным.



Обычно, если другая группа выпускает релиз, после того как он уже был зарелизен кем-то, то релиз опоздавшей группы ньюкается (nuke) — то есть объявляется плохим и уничтожается. Курьеры, залившие его на FTP, теряют cred'зы на сайтах.

Но иногда случается и так, что релиз одновременно (в буквальном смысле) выпускают две группы. Например, RZR и CLS. И тогда возникают комичные ситуации: на сайтах RZR'a ньюкают CLS релизы, а на сайтах CLS ньюкают релиз RZR'a. И в такой ситуации побеждает группа, у которой больше влияния, — если на основных сайтах релиз не поныюкали, то его и не поныюкают на сайтах уровнем ниже.

Как видно из этого маленького примера, для того, чтобы победить и выпустить игрушку первой, релизные группы должны иметь очень хорошо управляемую и слаженно функционирующую систему взаимоотношений. Поставщик должен за оптимально короткий срок перекачать игрушку взломщику (намного лучше, когда сам поставщик умеет ломать игрушки); далее полностью взломанная, проверенная и упакованная игрушка должна за оптимально короткий срок закататься на сайт группы, откуда курьеры смогут ее распространять. Ну и последнее слово за курьерами — чем более эффективно и даже профессионально они действуют, тем быстрее игрушка распространится на весь Интернет.

Надо заметить, что выпуск утилит вызывает больший ажиотаж, чем появление игр. Также надо заметить, что указанный выше лимит в 75 дисков для игрушек был установлен на последнем собрании Пиратской Ассоциации (Software Pirates Association), в которую входят все крупные релизные группы. В начале 1997 года этот лимит составлял 50 дисков, но в связи с увеличением размеров жестких дисков на всех пиратских сайтах и домашних компьютерах пиратов стало возможным выпускать игрушки и утилиты большего размера.

На самом деле уже были прецеденты, когда выходил релиз на 100 дисков (Curse of Monkey Island), а его не ньюкали, потому как было очевидно, что данная игра состоит из роликов — ее не порипаешь.

Буквально в последние месяцы стали появляться группы, занимающиеся выпуском ISO образов CD дисков, которые каждый может скачать и записать свой собственный диск с игрой.

Вообще, формат ISO — это очень перспективное направление вarezной Сцены. Правда, многие люди со старой Сцены относятся к данному делу не очень хорошо — ведь тут не надо рипать/крэкать. Всего-то делов — образ

снять. Так, глядишь, взломщикам только софт и останется... ISO образы могут занимать очень много места, поэтому лимита дисков для них просто не существует.

Как появилось пиратство?

Возникновение компьютерного пиратства и его развитие естественно увязаны с появлением и широким распространением персональных компьютеров. Первые пиратские группы стали образовываться в начале-середине 80-х годов, некоторые из них существуют и по сей день (razor 1911, hybrid). Обычно они приходили на пиратскую сцену PC с более популярной Сцены Amiga и Commodore 64. В то далекое время не существовало Интернет в том виде, каким мы знаем его сейчас. Это была правительственная сеть, которой также пользовались крупнейшие университеты мира.

Жизнь у пиратов того времени была более веселой и разнообразной. Хороший курьер должен был совершать longdistance-звонки, то есть звонки на дальние расстояния, обычно в другие страны, оплачивающиеся по соответствующему тарифу. Размеры вараза были несравненно меньше, чем сейчас. До мегабайта дело доходило редко. Вместо Интернет существовали пиратские BBS (Bulletin Board System), или просто "борды", разбросанные по всему миру, также как сейчас — сайты в Интернет.

Сцена 80-х была хаотическим местом, где пиратские группы выпускали одни и те же программы по несколько раз — по причине того, что новости распространялись с большой задержкой, достигавшей иногда одного дня. Сравните это с минутной задержкой известия в Интернет, когда достаточно сказать кому-то на IRC, что игра вышла, и об этом знает уже весь свет.

Ближе к 90-м годам борды стали иметь не по одной, а уже по 2-3 телефонные линии, у них увеличился объем винчестеров и возросли скорости модемов. Этот прогресс был постоянен и продолжался вплоть до середины 90-х, когда борды стали умирать. Тогда это уже были настоящие монстры с 10-15 мо-

демными линиями и семигигабайтными винчестерами. Борды изжили себя и уступили место более дешевому, скоростному и удобному Интернет.

Во времена бибизекс от курьера требовалось иметь самый быстрый модем, чтобы не отставать от других. Сейчас курьеру достаточно войти в Интернет на любой скорости и зайти на сайт, где появился свежий вarez. Далее просто дается команда сайту соединиться с другим сайтом и перекачать на него нужные файлы. При этом перекачка происходит с максимальной скоростью этих сайтов с учетом загруженности сети в данный момент времени. Однако работа в passive mode у курьеров не в почете (ведь если необходимо залить игру сразу на пять сайтов, приходится тратить в пять раз больше cred'ов). Как правило, у курьера стоит shell-box — компьютер подключенный с очень быстрым соединением.

Например, есть шелл-бокс Devotion'a. Какой-нибудь курьер заливает на него какой-либо релиз на большой скорости — потом все курьеры DEV'a могут разбрасывать этот релиз на кучу сайтов, не тратя драгоценные cred'зы на своих сайтах. Благодаря этому так сильны группы risc, devotion, mnm, atomicx, vengeance и некоторые другие.

Пиратство в России

В нашей стране компьютерное пиратство стало развиваться намного позже, чем во всем мире, и намного медленнее. С самого начала, когда о модемах у нас слыхом не слыхивали, то есть где-то в середине-конце 80-х, игры и простые программы приезжали к нам "из-за бугра" частным образом, — их привозили знакомые, которые часто ездили "по загранкам". Далее программы распространялись обычным копированием друг у друга и медленно, но верно ползались по всей необъятной стране. В то время у честных граждан не было не только модемов, но и самих компьютеров. Счастливчиков, у которых на работе стояли ЭВМ (типа ЕС-1840), было весьма даже мало. Поэтому распространения игрушка или программа обычно не получала, оседая на дискетах.

Застой в компьютерной области продолжался достаточно долго. А потом — потом лед тронулся. У нас появились настоящие пираты. Первой российской пиратской группой можно с полным правом считать UGi (United Group International), которая в начале имела название UG, а приставку "international" прибавила к своему имени уже много позже, войдя на мировую Сцену; в тот же период в ее состав влились представители других стран. UGi появилась на советском пиратском небосклоне аж в 87 году. Ребята были не из самых бедных семей и старались не отставать от прогресса, поэтому компьютеры имели одни из самых современных (по тем временам, конечно). Были

у них и модемы, с помощью которых они даже умудрялись попадать на первые места в европейский пиратских топах. Многим курьерам даже приходилось вешать телефон на распределительный щиток в подъезде, чтобы не выкладывать умопомрачительные суммы за международные звонки :-).

UGi имела много последователей (the bears, Moscow Crack Laboratory, Bladerunners), многие более поздние российские группы образовались из членов UGi, решивших начать самостоятельную деятельность. Но никто из них не имел такой же успех, как родоначальники, и ни одна другая группа не просуществовала более года.

Следующим поколением российских пиратов были такие группы как Drink or Die и Russian Trading Alliance.

DOD появилась в 94 году и начинала с простых программ для BBS, которые они сами программировали и выпускали на всеобщее обозрение. Далее, с ростом популярности и, видимо, возможностей они переросли в интернациональную группу и занялись пиратством. Причем DOD была группой именно релизной, выпускающей утилиты, в отличие от UGi, которые являлись курьерами. DOD существует и по сей день, но уже, конечно, в Интернет. От старых участников остался только ее лидер и основатель. Сейчас, как и раньше, DOD верна своим традициям и выпускает исключительно очень качественные и дорогие утилиты. Их сайт считается самым лучшим из пиратских по оформлению (использована Shockwave).

Russian Trading Alliance создали люди, ушедшие из DOD и занявшиеся курьерской деятельностью. По заявлению в их информационном файле, они имели даже свой магазин в Москве, причем с огромным выбором пиратских игрушек. Деятельность этой группы была довольно успешной. Некоторое время они снабжали всю Москву новыми играми и утилитами. Их рекламу можно было часто встретить в архивах на первых "пиратских" cdrom'ax. В 95-м RTA распалась — должно быть, многие из ее участников стали слишком взрослыми для пиратской деятельности, у них уже были свои "серь-

езные" проекты в реальной жизни, и прежние увлечения сделались для них куда как менее интересными. Остальные и по сей день занимаются вarezом, но теперь уже только в Интернет.

После 95 года было затишье в пиратской жизни, продолжавшееся вплоть до начала 97 года, когда у нас стали появляться курьерские группы. Сейчас их существует две: Explosion и Jazz United Couriers. Следует отметить, что Explosion входит в тридцатку лучших курьерских групп мира. Так что, хотя русские появились на пиратской Сцене недавно и не могут по-настоящему тягаться с зарубежными группами — в хвосте мы тоже не плетемся :-).

Заключение

Вот и подошло к концу мое повествование. В конце хотелось бы немного подробнее обсудить проблему пиратства с точки зрения морали.

Итак, самый важный вопрос: "Пиратство — хорошо это или плохо".

Во-первых, любое пиратство преследуется по закону, поскольку считается, что пираты крадут интеллектуальную собственность, а воровство, оно, как известно, и в Африке воровство.

Я полностью с этим согласен, когда разговор идет о "пиратах", продающих нелегальную продукцию и зарабатывающих на этом огромные деньги (пару миллионов в день — не так уж и мало, я полагаю). То есть они получают прибыль с помощью программ, написанных посторонними людьми, ничего при этом им не заплатив. Причем все крики о том, что народ слишком мало зарабатывает и не может покупать лицензионные программы, конечно, тоже не лишены разумности. Где же действительно тогда брать людям последние игрушки и программки, если только не покупать на рынке? Видимо, выхода из этой ситуации (пока) нет. И я не оправдываю самих нелегалов, продающих диски, — я оправдываю народ, которому некуда податься со своей зарплатой.

С другой стороны, преследование законом людей, ратующих исключительно за всеобщую доступность информации в любом ее виде, не кажется мне правильным. Особенно сейчас, когда, например, игрушки в пиратской версии выходят полностью вырезанные, то есть часто без звука, без видео и без мультимедийных вставок. Это очень похоже на известный принцип распространения Shareware. То есть потребитель получает работающий в целом продукт бесплатно, но не полностью. Если продукт

нравится, тогда предлагается за определенную плату приобрести полную версию или дополнение, без которого продукт все равно кажется не законченным. Если разговор идет об игрушке, то самый яркий пример Shareware принципа — это Quake, Duke Nukem 3D (выпущенные компаниями-издателями, конечно, совсем даже не пиратами). Бесплатно вы получаете только первый эпизод, но абсолютно полноценный, если же хотите продолжать играть, то идите в магазин и покупайте полную версию в коробочке. И целого эпизода вполне достаточно для того, чтобы составить себе полноценное впечатление об игре.

Но существует немало и таких игр, для которых выпускаются лишь непонятно как выглядящие демо-версии, на основе которых невозможно составить суждение о качестве игрушки. Решить, стоит ли ее покупать вообще, тратить не столь уж и малые деньги, которые вполне могут оказаться выброшенными на ветер. Вот здесь и приходится к месту пиратская версия. Я скачиваю ее себе, играю в нее, если игрушка мне нравится (хотя это происходит нечасто), я обязательно покупаю ее в коробочке, хотя бы потому, что просто хочу иметь у себя такую вещь! Представляете, сколько денег можно сэкономить таким образом, не покупая плохо сделанные, третьесортные подделки!

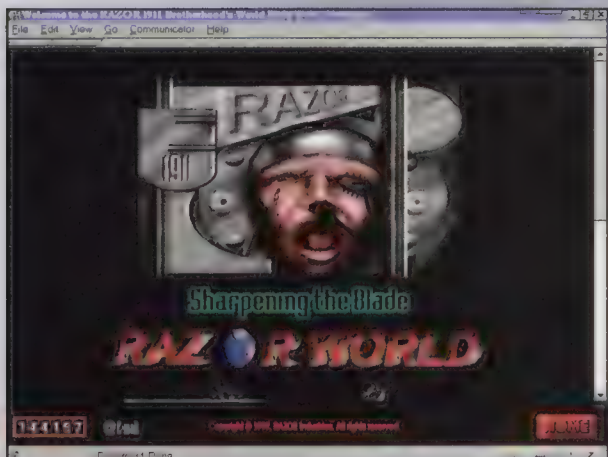
Однако есть и третий момент, который, в принципе, уже был упомянут ранее. Я не стану делать каких-либо выводов — и подумайте над этой фразой сами. Бесплатность информации — это, конечно, круто. Но сейчас среди вarezников расхожим является следующая формулировка:

"Программистам за работу платят зарплату, а Билл Гейтс сотоварищи получает проценты с продаж. Так ведь не обеднеет Гейтс, если ему будут недоплачены некоторые проценты..."

**Всех благ,
Heavenz Byte / jUC
(hbyte@hotmail.com)**

В статье были использован собственный опыт автора и текст "ugi: past, present and.. future?!", написанный основателем группы ugi joyrider'ом в 1995 году.

Статья публикуется под литературной и фактической редакцией Игоря Дарта aka Vader.



INTERNET FAQ

Для всех, кто не в курсе. Аббревиатура FAQ расшифровывается не как сокращенный вариант кое-от-какого доброго международного слова, а как frequently asked questions, что в переводе на русскоязычные означает "часто задаваемые вопросы". У российского интернетовского народа, в основной массе своей не слишком в онлайнных делах рубящего, постоянно возгорается масса вопросов о том, как то-то сделать и нечто-такое туда-то подцепить. Нередко подобные вопросы прибегают к нам на журнальный e-mail, временами заставляя сотрудников редакции подолгу расписывать, почему и каким боком надо сделать так-то, и никак иначе.

И понятно, что вводя в "Навигаторе" раздел Интернет, мы первым делом решили сделать FAQ. Вы сможете задать любой вопрос, касающийся Сети, а мы в данной рубрике попытаемся на него ответить. Всезнание не гарантируем, но должное прилежание при ответании проявить постараемся. Вопросыющие послания чиркать на navigat@aha.ru и ставить subject как "Internet FAQ" — иначе ваш вопль о помощи может затеряться среди кучи приходящей на редакцию разноименной корреспонденции.

Сейчас никаких вопросов не будет — рубрика только открывается. Впрочем, вру. Один вопрос будет — как раз из числа внезапно-на-голову-свалившихся. Прочие же вопросы сварганены в пределах редакции и имеют касательство к Multiplayer через Интернет. Если кому пригодятся — то и отлично.

Игорь Дарт aka Vader

Что такое ping?

Знаете, что такое настольный теннис? Да, тот самый, который еще пинг-понгом зовется. Двое играющих, стоя по разные стороны стола, методично перекидывают друг другу ракетками шарик. Напрягите свое воображение и представьте, как шарик прыгает по столу туда и обратно. Теперь замените двоих играющих на два компьютера, стол между ними — на всемирную сеть Интернет, а шарик — на контрольный пакет данных (короче, некую информацию). Представили? Ну так вот, в этом и заключается понятие "ping".

Парадоксально, но понятие того, что есть "ping", легче всего объяснить через то, как он работает и как определяется. Одного "играющего" делаем клиентом, другого — сервером. На сервере запущена программка, работающая в теновом режиме (то есть носу не жает и свое дело втихомолку делает). Прозывается она ping-daemon. Допустим, клиент решает проверить, какова у него связь с сервером и присутствует ли таковая вообще. И решает он этот сервер пропинговать. С этой целью клиент отправляет на сервер некий пакет данных. Например, собрание сочинений В.И.Ленина в txt формате, и плюс — свой обратный адрес и указание, что адресована эта великая текстовка ping-daemon'у. Допустим, связь есть. Примем как факт, что ping-daemon — не дурак, и читать вашего Ленина он не станет, а отправит его обратно, используя указанный вами клиентский обратный адрес. А далее — элементарней простого. По тому, как быстро вернулась ваша лениниада, вы и выясняете качество связи с сервером. Если ваша посылочка не вернулась — качество связи... ну, вы поняли. Вылетит сообщение "Request timed out", означающее, что ленин.txt потерялся в дороге, до адресата (сервера) не дойдя. (P.S. Для тех, кто не понял: в качестве "ленина" могут использоваться также Брежнев, Сталин, а чаще всего — просто несколько байт).

Что такое лаг?

Помните, что такое ping? Так вот. Лагом называется тот временной промежуток, который проходит между посылкой запроса (пакета данных) и получением ответа.

Для чего нужен лаг?

Чем меньше лаг, тем выше скорость передачи данных между клиентом и сервером. Соответственно, чтобы выяснить, сможете ли вы нормально поиграть в такую-то игру на таком-то серваке, вам надо выяснить величину лага.

Допустим, вы играете в Quake. Когда вы нажимаете клавишу движения вперед, команда отсылается на сервер, а он пересылает вашему компу новые координаты на карте. При лаге, равном 400 миллисекунд, игра прореагирует на ваше желание двигаться вперед с задержкой примерно в полсекунды.

Обычный лаг на российских серверах составляет 200–300 миллисекунд. Если пробуете играть через европейский или американский сервер, то лаг будет значительно больше. И понятно, что чем больше лаг, тем для вас хуже.

Стоит еще добавить, что лаг присутствует не только в Интернет. Есть лаг и в том случае, если вы коннектитесь двумя модемами.

И еще. Учтите, что в народе часто лаг называют пингом. А лагом называют задержку, которая возникает при временном (сколько-то секунд) прекращении передачи данных на линии. Подобные определения в корне неверны, но имеют место быть.

Как определить величину лага?

Существует программка. Зовется ping.exe, входит в стандартный пакет Win95. В Win95 вызываем окошко Start-Run и набираем ping <адрес>, например, ping quake2.com. Получаем некую строчку, где, помимо прочей дребедени, в миллисекундах указана величина лага. Выполнять сию процедуру рекомендуется, предварительно подсоединившись к Интернет.

Почему я не могу играть через Интернет на скорости 28800? Программа клиент пишет, что у меня слишком медленное соединение, а в документации указано, что достаточно модема на 14400? (вопрос читателя)

Весьма типичный вопрос, надо сказать. О'кей: представьте себе две последовательно подсоединенных трубы. Одна — широкая, другая — узкая. Некий сантехнический монтер решает прокачать через них воду. Понятно, что вода будет прокачиваться с той скоростью, с которой способна прогнать ее через себя узкая труба.

Узкая труба — канал, через который твой провайдер подсоединен к Интернет. Широкая труба — твоя связь с провайдером. Так вот. Ты подключился на 28800 и рад по уши. Однако у твоего обожаемого провайдера канал всего на 128k. И таких радостных ушастиков, как ты, на нем в данный момент времени сидит... много. Скажем, 20 человек.

Арифметика простая. Делим 128k на 20 чел. Оно будет 6.4. Иными словами, каждому получается по маленькому каналчику на 6400. Таким образом, в общем трубопроводе появилось узкое место, которое, собственно, и определяет твою скорость подсоединения к нужному серверу. И скорость эта составляет 6400. Меньше, чем надо? Вот именно.

Для порядка добавим, что не одним провайдером все определяется — в Сети может быть сколько угодно таких узких мест. Решение вопроса: обзавестись нормальным провайдером и не лезть на те игровые сервера, путь к которым оказывается узок и тернист. Как выяснить, где узко и где тернист? Методом тыка. Точнее — методом замера лага, о чем рассказано выше.

Когда будет продолжена рубрика FAQ?

В следующем номере.

**Виктор Попов & ViV
& Игорь Дарт aka Vader**

1111

The Internet Service Provider



телефон: (095) 792-5-792

адрес: Метро "Пролетарская",
ул. Марксистская 34, корп. 7, комната 11

www-сервер-http://www.ilm.net

email: info@ilm.net

Компания	Регистрация	Абонентская плата /бесплатные часы	Плата за час в дневное время	Плата за час в ночное время	Личная WWW страница
Демос	24	12/0ч	2.8	1.4	0
Россия Он-Лайн	60	42/7ч	1.8	1.8	60KB
Релком	24	42/8ч	3.6	2.4	0.5MB
ILM Networks	9 ⁰⁰	9 ⁰⁰ /15ч	1 ⁴⁹	0 ⁷⁹	25MB

Все выше приведенные цены указаны в долларах США и с учетом 20% НДС

Все цены указаны в соответствии с информацией на www-серверах вышеуказанных фирм.

Цены верны к моменту выхода в печать.

Высокоскоростной канал в Интернет

Соединение с первого раза

Модемы Usrobotics Courier со скоростью соединения до 33600б/с

Полная поддержка русского языка для всех операционных систем

Полный доступ ко всем ресурсам Интернет

Любая форма оплаты, включая кредитные карты Visa/Master

Одни из самых низких цен по России

Корпоративное подключение по выделенным

линиям на скоростях от 64 до 256 кбит/с

стоимость подключения от 399 до 699

ежемесячная плата в месяц от 399 до 1299.



Russian Gaming World — российский некоммерческий онлайн-журнал, посвященный компьютерным играм. Долго рассказывать о себе незачем — вы всегда можете зайти к нам на <http://dial.ortv.ru/rgw/> и составить собственное впечатление о том, что мы собою представляем. В целом, RGW содержит все то же самое, что и обычный печатный журнал: новости, анонсы находящихся в разработке игр, обзоры уже появившихся в продаже, руководства и солюшены, коды, интервью и многое прочее. В целом — да с той разницей, что

мы работаем, исходя из собственных воззрений на игровой мир, а также с гораздо большей скоростью отражаем все события, в игровом мире происходящие (хотя бы потому, что у нас не бывает типографских задержек).

С недавних пор у нас установилось тесное сотрудничество с «Навигатором», и одним из следствий этого стало открытие в журнале рубрики RGW. Сейчас на ваш взыскательный суд :) предоставляются два интервью, с Джоном Ромеро по поводу его Daikatana и командой разработчиков Bullfrog в отношении

Dungeon Keeper. В дальнейшем в нашей рубрике, помимо интервью, будут публиковаться дневники разработки российских игр. Одной из таковых станет Меркурий 8, разрабатываемый на Snowball Interactive под издательской маркой компании «1С». Будут и другие игровые проекты.

Читайте, и до встречи в Сети! :)

Александр Исаев aka Shtirlitz,
Russian Gaming World

ИНТЕРВЬЮ

Джон Ромеро о Daikatana

После ухода из id Software Джон Ромеро образовал собственную компанию, Ion Storm, и сейчас работает над созданием Daikatana. В скором времени должна появиться демо-версия игры, и примерно на середину весны запланирован ее релиз; издателем станет Eidos Interactive.

Данное интервью было взято посредством e-mail и касается тех аспектов Daikatana, которые на сегодняшний день представляются (точнее, представлялись :) недостаточно очевидными или же спорными.

— О Daikatana, как о наиболее многообещающем проекте Ion Storm, немало уже говорилось в прессе. Немало сказано было и о лицензированном для игры движке Quake 2. Но сейчас, после релиза Q2, возникли многие новые вопросы. Первым делом — как вы собираетесь использовать движок Q2 в Daikatana? Что меняется в движке и что в нем остается от Q2 в неизме-

ненном виде?

— В настоящее время мы заново переписываем движок Daikatana, учитывая наработки Quake 2. В итоге единственная вещь, оставшаяся без изменений, — поддержка пользовательских DLL. Практически полностью была переработана физическая модель движка и вычищен весь код AI от id Software — все игровые персонажи будут полностью оригинальны. Новый AI великолепно стыкуется с поддержкой пользова-

версий, ботов и так далее. Похоже на то, что Q2 уготована та же судьба. Насколько мне известно, вы внесли коррективы в архитектуру движка с целью упростить процесс создания конверсий. Ожидаете ли вы, что вокруг Daikatana возникает такое же творческое подвижничество? И можете ли вы рассказать о тех технических изменениях, которые были сделаны в движке для упрощения процесса создания на нем конверсий и всего прочего?

— Я надеюсь, что дальнейшее расширение Daikatana станет массовым увлечением, прежде всего благодаря двум вещам: огромному количеству модифицируемых параметров и удобному интерфейсу поддержки пользовательских DLL. Любой другой 3D action на сегодняшний день не в состоянии тягаться с нашей игрой по числу монстров, оружия и артефактов. Это означает, что создатели коллекций новых уровней смогут воспользоваться многочисленными элементами исходников.

Отдельно стоит сказать о поддержке пользовательских DLL: данная разработка позволит игрокам с легкостью модифицировать все настройки и подключать дополнительные уровни, записывая соответствующий DLL-файл в каталог с игрой, а не компилируя исходный код.

— Последний вопрос насчет стыковки Daikatana и Q2. Сразу после релиза последнего появилось мнение, что ничего лучше Q2 мы в ближайшие полгода не увидим. Некоторые люди при этом: «по крайней мере, в части технологии». Как вы могли бы



тельских DLL, позволяя редактировать любые настройки поведения монстров. Мы также отказались от устаревшей системы освещения на уровнях, пришлось переделывать все карты с учетом разноцветных источников.

— Первый Quake, в сущности, превратился в конструктор, на основе которого было собрано великое множество кон-

прокомментировать подобные суждения?

— Очень даже может быть, разве что до июля успеет появиться Unreal.

— Переходя ближе непосредственно к Daikatana. Первый вопрос получается касательно сюжета. Считаете ли вы таковой важным элементом игр в жанре 3D action? Будете ли вы внедрять сюжет тем же образом, как Valve пытается сделать в своем Half-Life?

— Сюжетная линия очень тесно переплетена с игровым процессом (подразумевается режим игры в одиночку). Daikatana содержит большое количество игровых видеовставок, а между эпизодами прокручивается полноэкранный ролик, в котором рассказывается, почему герой оказался в данной эпохе, и объясняется задание для следующей миссии. Присутствует и множество фрагментов оцифрованной речи.

— Известно, что в Daikatana планируются четыре эпохи и, вероятно, возможность переносить оружие из одной в другую. Как насчет каких-либо других связей между эпохами? Будет ли необходимость возвращаться в эпохи, где уже успел побывать? Насколько нелинейной окажется сюжетная структура игры?

— Развитие сюжета будет линейным — никаких передергиваний уровней, как в Q2 или Hexen. Герой не сможет тащить свое оружие из одного временного отрезка в другой.

— Одним из основных аспектов Daikatana является наличие у играющего двух компаньонов. Что происходит в случае гибели компаньона? И может ли игрок сам уничтожить своего компаньона — по случайности либо же... ну, вы понимаете мою мысль... по причине не-

кой своей злонамеренности?

— Ваши помощники смертны и могут погибнуть от руки врага или вашей — не имеет значения. Однако смерть друзей сильно усложнит игру. Вам нужно беспокоиться об их благополучии не столько ради человеколюбия, но и потому, что справиться с противниками в одиночку будет ой как непросто.

— Каковы наиболее важные отличительные черты Daikatana, с вашей точки зрения?

— Самой важной новой особенностью является наличие двух спутников "sidekicks". Потом — система атрибутов персонажа, как для одиночной игры, так и для режима multiplayer, огромный объем всякой всячины в сочетании с четырьмя совершенно различными временными эпохами. И все это подано на фоне неординарного сценария.

— Многие невзлюбили Hexen 2 за его слишком навороченную структуру уровней и обилие головоломок. В Quake же, наоборот, мы имеем дело с упрощенными уровнями, которые в большей степени приспособлены под многопользовательские баталии. Какова ваша "уровневая" политика на Daikatana?

— Мы уделяем очень много времени дизайну уровней, как для игры в одиночку, так и для Multiplayer. Будут разработаны и специальные карты, исключительно для режима DeathMatch.

— Помимо Daikatana — какие игровые проекты находятся в разработке на Ion Storm, не считая Anachronox



и Doppelganger? И когда, собственно, планируются релизы последних двух названных?

— Dominion практически готов к релизу, поверьте — это будет очень, повторюсь, очень крутая real-time стратегия, замешанная на людях и ресурсах. Уоррен Спектор (Warren Spector) работает сейчас над игрой в жанре 3D action/RPG, которая еще не обрела название. Вот-вот стартует разработка Daikatana 2. Doppelganger пребывает в стадии проведения доработки игровой концепции, но игровой дизайн для него уже завершен.

— Чем вы собираетесь заняться после релиза Daikatana?

— После выпуска Daikatana мы устроим себе хороший отпуск. Затем — приступим к следующему большому проекту!

— Огромное спасибо. Выражу надежду, что Daikatana станет действительно великой игрой.

Интервью организовал
XtRaCeR

ИНТЕРВЬЮ

Bullfrog: Dungeon Keeper 2

Предлагаемое вашему вниманию интервью с командой разработчиков Bullfrog не относится к разряду обычных, которые чаще всего публикуются в игровых журналах. Оно было составлено на основе вопросов, присланных людьми со всего света и, как следствие, не содержит четкой структуры и внешне кажется довольно-таки хаотичным. Однако, думается, тем-то оно и интересно.

Приводятся наиболее интересные вопросы и ответы, касающиеся Dungeon Keeper 2. Вы также можете прочесть фрагмент насчет Populous 3, если зайдете к нам на сайт.

Со стороны Bullfrog на вопросы интервью отвечали: Sean Cooper (продюсер), Shintaro Kanaoya (лидер-дизайнер), Alex Peters (лидер-программист), Andy Robson (менеджер тестирования), Glen Corpes и Dan Blackstone (руководители проектов), а также и другие. Два вопроса из общего числа были присланы нашим сервером.

— Какие квесты и игровые возможности можно ожидать в Dungeon Keeper II (DK2)?

— У DK2 будет другая постановка игровой задачи. В первой части присут-

ствовала лишь возможность игры Keeper vs. Keeper, что не позволяло играющим развернуться в полной мере. В DK2 multiplayer-режимов станет больше, плюс мы добавим третью воюющую сторону. Подробнее сейчас я ничего не могу сказать.

— Появится ли возможность установки сложности игры?

— В DK2 предполагается сделать два уровня сложности, один — для профессиональных игроков, другой — для новичков.

— Многие жалуются на некомпетентность AI в первой части DK. Можете

окончание на странице 184

Q2 Zone

Quake 2 Mission Pack: The Reckoning

Бубба записывается в Морскую Пехоту

Совершенной неожиданностью было сообщение о скором поступлении в продажу Quake 2 Mission Pack. Нет, понятно, что ни для кого не являлся откровением сам факт появления дополнительных миссий. Еще в ноябре прошлого года id Software во всеуслышанье заявляли о том, что работа над их 3D action следующего поколения, Trinity, толком не начнется, пока они не закончат mission pack. Утверждалось, что над данным mission pack в поте лица своего трудится добрая половина команды.

И вот в конце декабря Activision, являющаяся официальным дистрибьютором Q2, сообщает о том, что названный mission pack, прозывающийся Quake 2: The Reckoning, уже готов. И что в марте

его уже можно будет приобрести. Пусть так — оно, конечно, неожиданно, но ничего плохого в подобном повороте событий не видится.

Не видится, так как вовсе даже не этот факт стал подлинной сенсацией. Дело все в том, что автором add-on выступила небезызвестная команда Hatrrix Entertainment. Именно. Отстрел кур и коров. Сквернословие на американский лад. Потребление дешевого спиртного. Redneck Rampage. А что id? A id Software являются чем-то типа промежуточного издателя между Hatrrix и Activision, как бы к делу никакого отношения не имеющим. Бубба и Леонард, почетные свиноводы, поступают на службу в армию и отправляются спасать Землю? Звучит не столько комично, сколько трагично.

Собственно, эта уже вторая новость подобного рода. Первыми были 3D Realms, лицензировавшие движок Q2 для своего Duke Nukem Forever. Тогда возмущались поклонники Дюка, усмотревшие в подобном шаге 3D Realms злостное предательство. Теперь уже происходит наоборот: id Software отдали движок Q2 "иноверцам" из Hatrrix, и ни для второго Redneck Rampage, а для mission pack под Q2. И теперь уже id Software повсеместно клеймят как предателей. Весело, на самом деле.

Однако перейдем от рассуждений к делу. Точнее — к сюжету.

Пока неизвестно, как сложилась ваша судьба после падения спасательной капсулы обратно на Строггос. Долго ли, коротко ли, а только вы снова в строю, и теперь предстоит выполнить очередную операцию. В планах военного командования — захват еще одного города строггосов и уничтожение секретной базы на спутнике планеты. Таким образом, вас ожидают индустриальные комплексы, горнодобывающие каньоны, водные и воздушные каналы, а в финале — захват вражеского космического корабля.

Всего в The Reckoning встретится 15 новых типов локаций, таких как совершенно открытые пространства, виадуки и прочее подобное. События разворачиваются на трех эпизодах. Как и ранее, разделенных миссиями-уровнями.

От редакции Q2 Zone

Q2 Zone — новая рубрика в "Навигаторе", на создание которой нас вдохновило множество положительных отзывов, пришедших после публикации глобального обзора "Quake как конструктор" в восьмом номере. А также и то, что развернувшаяся вокруг второго Quake творческая активность народных масс грозит стать едва ли не более масштабной, чем в случае с первой частью, и обойти ее вниманием было бы попросту неверным.

Совершенно прав был Козьма Прутков, сообщив миру о необъятности необъятного. Следуя этому тезису, в последующих номерах "Навигатора" мы попытаемся подробно осветить коренные направления Quake 2 творчества и всего, что с ним связано, а также остановиться на аспектах multiplayer, хинтах и прочих несомненно животрепещущих вещах.

Все ваши пожелания и предложения, касающиеся данной рубрики, направляйте на shambler1@hotmail.com либо на navigat@aha.ru с пометкой "Q2 Zone". Возможно также использовать адрес "Навигатора" на FIDO и а/я.

Редакция



Опять же, нет точной информации, будут ли вам реально помогать другие десантники или же штурмовать инопланетян придется в гордом одиночестве.

Логично было бы ожидать новых противников. Так и есть — правда, будет их всего трое. Самым интересным кажется мутант Gekk, передвигающийся совершенно незаметным для глаза и становящийся видимым только в момент произведения молниеносной атаки с применением зубов и когтей. Прочие не столь интересны. Alien Repair Bot по своим функциям схожа с известным Medic. А летающие Symbioid, вооруженные некими разогнанными частицами материи (particle cannon), вряд ли будут являть собою нечто супернеожиданное — обычное летающее создание, требующее умения пристреливаться по вертикали (думается, с этим проблем ни у кого не возникнет).

К общей радости, арсенал игрока также претерпел изменения. В вашем распоряжении окажется ускоритель плазмы (проще говоря — плазмомет) и ружье, выбрасывающее сноп разогнанных элементарных частиц — ручной вариант particle cannon.

Некоторую оригинальность проявили разработчики в придумывании энергетической ловушки. Кстати, она вполне в духе Redneck Rampage. Будучи установленной, данная ловушка захватывает зазевавшихся строггосов и превращает их в пищевой полуфабрикат, который способен оказывать целительное воздействие. Если не побрезгуете, конечно (впрочем, вряд ли вы побрезгуете :)). Не исключено, что ловушка будет крайне прикольно смотреться на multiplayer. Представляете себе фразу "я его не подстрелил, я его съел!".

Кстати, о multiplayer. Наконец-то без всяких patch в The Reckoning будет

реализована возможность cooperative, причем в режиме кампании — от первой до последней миссии. Радует.

Activision не впервые связываются со сборниками дополнительных миссий — под их эгидой появились два add-on для первого Quake, звавшиеся Scourge of Armagon и Dissolution of Eternity. И первый был настолько же хорош, насколько был плох второй. Быть может, Activision без разницы, что издавать, лишь бы доход приносило?

Трудно судить. В отношении готовящегося сейчас The Reckoning представители Activision сказали буквально следующее: "Xatrix сделали отличный,



динамичный. add-on, который будет держать игроков в напряжении в течение 1998 года." Быть может, быть может. Не сглазили бы.

Juggernaut

Призрак Shrak еще жив

Тем временем, пока по странным маркетинговым причинам выход практически готового The Reckoning заявлен лишь на начало весны, широкие народные массы проявляют завидную созидательную активность в области Quake 2. Собственно, если бы дело обстояло иначе, то мы бы не поднимали тему Quake 2 в "Навигаторе", ограничившись представленным в предыдущем номере review, и не выделяли бы под него отдельную рубрику.

Но вернемся к теме разговора. А именно — к Juggernaut, который на настоящий момент является наиболее выдающимся из всех TC (total conversion), которые находятся в разработке. Как и положено, у Juggernaut есть своя предыстория. Несколько длинная и тягловая на слух. Но и тем не менее. Слушайте.

Четыре тысячи лет прошло с того момента, как люди отправились на поиски нового дома в Солнечной системе. Первыми поселениями стали луны Юпитера — Европа и Каллисто. Поселенцы жили себе поживали в особых защищенных поселках, пока не случился межзвездный катаклизм, навсегда перерезавший сообщение колоний с Землей.

Колонии продолжали развиваться своим чередом, и каждое новое поколение все меньше знало о своей исконной родине, Земле. Однако же предание о гигантском корабле, Juggernaut, хранилось как святыня. Легенда гласила, что корабль отправлен к Юпитеру, дабы спасти колонистов и вернуть их на Землю.

Текли годы, а о Juggernaut не было ни слуху, ни духу. На Европе все обстояло вполне даже неплохо. Машины по-

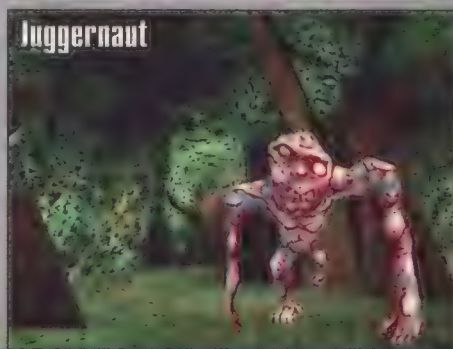
степенно формировали атмосферу. Люди расселялись по луне, покидая жилой комплекс-крепость. А вот с обитателями Каллисто приключилась беда — они пали жертвой генной мутации, явившейся результатом неосторожных исследований.

Минуло тысячелетие, и страшные вести открылись жителям Европы. Их соседи не погибли, а адаптировались к мутациям и теперь планируют высадиться на территории заброшенной крепости, чтобы захватить карту памяти (PCD) с координатами для посадки Juggernaut. Мутанты хотят единолично вернуться на Землю. Как подтверждение этому, вскрылось таинственное исчезновение PCD карты. И вот, одинокий воин и защитник невинных (догадывается, кто?) спускается в заброшенный комплекс, дабы найти карту и доставить ее в безопасное место. Собственно, это все, далее начинается действие TC Juggernaut.

Как и полагается в TC, нам предлагают новые уровни, в данном случае — числом 26 штук. И сразу же необходимо сказать, что буквально все текстуры уровней и объектов здесь — совершенно оригинальные. Всего разработчики заявили 650 новых, неповторяющихся текстур. И, кажется, не обманули. Обстановка выглядит совершенно по-новому — вероятно, во многом благодаря новому подходу к архитектуре и дизайну. С одной стороны — разнообразные пещеры, открытые пространства и растительные заросли, с другой — индустриальные постройки, гигантские движущиеся машины и механизмы, металлические крепости и замки. Красиво. Разнообразно. А плюс к этому — пять новых монстров (в The Reckoning, как вы по-

мните, таковых всего трое), одни из огнестрельного оружия постреливают, другие колют да режут. Монстры хорошие, но уж больно аляповатые. К арсеналу добавлено два вида оружия — энергетическое EMP и дискомет.

Чтобы составить себе полное впечатление о Juggernaut, предлагается припомнить Shrak for Quake. Как, вспоминается? Был такой не слишком удач-





ный проект. Авторами его выступали Quantum Axcress, недавно выпустившие *Malice*; впрочем, на сей раз они к делу никаким образом не причастны.

Shrak был оригинален и не похож ни на что другое, кроме как на себя самого. Возможно, разработчики не смогли толком учесть истинные пожелания игровой публики. Возможно, попросту не хватило профессионализма... С *Juggernaut* та же история. Его имеет смысл расценивать как сборник дополнительных миссий, гораздо более каче-

ственных, чем самопальные одиночные уровни. Монстры и оружие — не более чем доводка к общей картине. И нельзя не отметить, что *Juggernaut* появляется на удивление быстро. Похвально, конечно. Но все же уместным здесь будет употребить такое народное выражение, как "поспешишь — людей насмешишь". Насмешить — не насмешили, но и от радости плясать не заставили. В лице *Juggernaut* мы получаем первый ТС в ряду многих, которые еще воспедают, и не более того.

Народное творчество в Q2

Уровни

The Reckoning и *Juggernaut* — масштабные проекты, в которых задействовано не один и не два человека. С ними мы разобрались, и теперь можно с чистой совестью переходить к народному творчеству Q2, который, как и первый *Quake*, по-прежнему представляет собою открытый для любых модификаций и видоизменений конструктор. Начнем с первоосновы всего — с уровней. А уровни, как известно, бывают под *singleplayer* и многопользовательские. Разберемся пока что со вторыми, тут проще.

Карт для *deathmatch* успели уже наклепать превеликое множество. Причин тому видится две. Первая состоит в том, что *dm* уровни в состав официального пакета Q2 не входят, а соответственно, нужда в них возникает великая. Вторая же причина сводится к тому, что изготовление *dm* уровней значительно проще, чем изготовление однопользовательских, — не надо возиться с триггерами, блоком *think* и прочими тонкостями. Да и вопрос оформления, в сущности, становится вторичным: когда рубишься с друзьями и недругами, то на архитектурные изыски обращаешь меньше всего внимания, тут уж всякий дизайн и всякие интерьеры становятся по боку.

Не обошлось и без переиздания известнейшего *Rocket Arena*, ориентированного на огромное число игроков.



Вообще же, здоровенные сборники многопользовательских уровней можно взять на www.planetquake.com (или, собственно говоря, на любом другом из числа приводимых ниже сайтов).

А вот что касается однопользовательских уровней, так тут ощущается дефицит, и немалый. На конец января их насчитывалось всего четыре. Мало-мало? Весьма даже маловато. Такое малое число позволяет достаточно подробно остановиться на каждом из них.

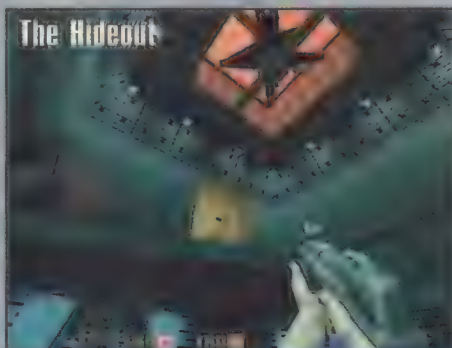
Первым в истории, во всяком случае, из числа обнародованных для всеобщего доступа, стал уровень для одиночной игры *Stroggos Garage*. Собственно, первоначально он планировался как *dm*, но автор по мере разработки пошел дальше, сделав ремейк. Расставил монстров, сделал пару условных событий (триггеров). И — совершенно верно, вошел в историю. Архитектура уровня достаточно бедная: большие прямоугольные помещения с лифтами и лестницами, соединенные маленькими узкими коридорчиками. Монстры встречаются самые разнообразные: от *Gladiator* до *Enforcer*. К достоинствам можно отнести вращающиеся браши и обилие лучевых эффектов — смотрится красиво. А так, в сущности, далеко не самый интересный уровень, где того и надо, что всех перекоцать и открыть выход.

Полной противоположностью ему выступает *The Hideout*. Пожалуй, его можно провозгласить образцом для каждого левелмейкера! (*levellmaker*). Удачно и стильно подобранные текстуры, отличный дизайн, нет никаких несуразиц. Источников разноцветного света — множество. Несмотря на скромные размеры, уровень интересен, содержит важные для успешного прохождения секреты, обильно сдобрен всяческими монстрами. И что самое примечательное — в нем очень удачно реализована система переборок и мостов, открывающих доступ к следующим помещениям.

Третий в нашем списке уровень, *Gib*

Me Liberty, представляет собой комплексную миссию. Вы находитесь в тюремной камере, из которой надобно освободиться и проложить себе путь к выходу. Чудесами архитектуры уровень не блещет — преимущественно ходит придется в больших помещениях, освещенных однотонным светом. Заглядеться не на что. Самый продвинутый из монстров — *Brain*.

И хочется особо отметить уровень *Stroggos Laser*. Точнее, это даже и не уровень, а целое приключение со сбором ключей, последовательным выполнением задач, обилием разнообразных





врагов. Захватывающе. Наряду с индустриальным окружением здесь обильно встречаются природные — пещеры, водные бассейны (с барракудами, конечно). Ну и само собой, подтверждая название уровня, вам встретится колоссальная конструкция бурильного лазера. После активирования необходимых переключателей его линза поворачивается, и луч лазера выжигает огромную дырку — нечто подобное было в оригинале Q2 на юните Mining Facility, но с масштабами описываемого уровня их не сравнить. Опять же, можно упомянуть о движущихся брашах, а также отметить отличный баланс монстров и аптечек. Одним словом, играть стоит, и проходить его можно долго.



С обзорами: однопользовательских уровней можно ознакомиться на www.tics.com/~wallace/frames1.htm/. Там же и на www.awoq.time2quake.com, а также на www.planetquake/spq2, их можно себе на радость скачать. Разумеется, при условии наличия Интернет.

В заключение можно сказать, что покамест уровни сюжетно развиваются вполне логично. Хочется надеяться, что маразма, случившегося с некоторыми картами для Quake (например, типа тех, что входят в Dissolution of Eternity) не случится.

Quake 2 Total Conversion

Пока говорить особо-то и не о чем. Тут дело зашло не далее бета-версии **Quake 2 SuperHeroes**, уже успевшей снискать весьма и весьма лестные отзывы. Неудивительно. Например, Active Power стали не только более эффективными, но и реализовались в виде разноцветных световых потоков и лучей, являя собой очень красивое зрелище.

Начаты работы над **Navy Seals 2**, первая часть которой известна по Quake. Информацию и обзоры по этим и другим анонсируемым конверсиям можно получить почти на любом Q2 сайте — раздел Total Conversion.

Командные игры

Здесь также пока что все находится в зачаточном состоянии. О текущем положении дел с игрой **CTF** можно ознакомиться на www.quake2ctf.com — 'Zoid' трудится в поте лица и обещает закончить работу в самом обозримом будущем.

Тем временем объявилась **Campaign**, которую стоит считать явлением оригинальным и занятным. Участвуют две команды: люди и строггосы. В каждой команде должно быть не менее трех игроков. На сервере лежит общая стратегическая карта, поделенная на две равные части. Бои ведутся на разных уровнях в режиме кампании. Кто захватывает территорию, тот оттяпывает себе очередной кусочек стратегической карты. И так до тех пор, пока одна из сторон не завоюет всю территорию противника. Выглядит элементарно — однако есть тут и некие хитрые нюансы. Чтобы захватить вражескую территорию, требуется добыть на вражеской базе три ключа и собрать их вместе. Собственно, в этом-то как раз и проскальзывает прямая аналогия с CTF.

Среди дополнительных приспособлений в Campaign, аналогично всем известной Team Fortress, присутствуют крюк, тяжелые мортиры и стационарные пушки. Сколько в итоге окажется уровней — пока неизвестно. Авторы обещали

закончить работу уже к середине марта, так что попробуйте порыться на <http://quake2.stomped.com/campaign> — возможно, удастся что-нибудь скачать.

Как приобрести новую личину?

Естественно, посредством скина. Скин — текстура, которая определенным образом надевается на вашего персонажа. Само собой, нужна только для dm (в singleplayer ее использовать тоже можно, однако незачем — вы же в игре себя все равно не видите). Раздобыв новую шкурку, мы легко меняем одежду своего персонажа с обычной на желаемую. И уже чего-чего, а скинов для Q2 народ успел к настоящему моменту накоплекать превеликое множество. При-



■ Скин для первого Quake



■ Тот же скин, почти детально перерисованный автором под формат Q2

чем, как и следовало ожидать, никого не смутил тот факт, что в самом Q2 уже зашито 15 мужских скинов и 10 женских.

Делать обзор по ним разумным не представляется. Лезьте на www.quake.miningco.com — там настоящий развал скинов. Можно наряжаться Шамблером или полуобнаженной красоткой, все на ваш вкус. Кроме того, упоминание и линк на скины обязательно есть на любом выше/ниже упомянутом сайте.

Почти везде можно отыскать и инструкции по их применению, созданию, а заодно и полезные в данном деле plug-in для PhotoShop. Собственно, Q2 позволяет менять собранные вами скины прямо на лету — из multiplayer setup, легко и просто. В первом Quake то было значительно сложнее. В общем, творческих успехов.



Quake 2 Bots

Первым родился **Famke Bot**. И был он дуже... эээ... странным. Ходит кое-как. Бегать не может. Оружие не собирает, да и из того, что у него есть, стреляет с превеликим трудом. Все прочие предметы вообще игнорирует. Любит упираться в стены или застревать в дверях. В голове у него — вата, или некий ее программный заменитель. Единственное, что он умеет делать на отлично, так это умирать. Играть с Famke Bot невероятно сложно — его надобно тщательно отыскивать, ведь он практически не перемещается. Вооружен Famke всегда автоматом и с ним ни за что не расстается. Впрочем, если на небольшую карту запустить штук пять Famke, то можно позабавиться, хотя минуты через три они своим странным поведением все равно утомляют. Первый блин комом, и то правда.

CRBot куда как опаснее. Он резво скачет по карте, как сказано в описании — «динамически учится». Проявляет завидную активность в накопительстве и сборе оружия, прямо-таки Плюшкин какой-то. Любит пользоваться Rail Gun, и получается у него это довольно приятно, так как меткостью бот не обделен. Одно плохо (а возможно, что и хоро-

шо?) — CRBot любит долго «думать», для чего останавливается подчас в полной нерешительности, превращаясь в идеальную мишень. В дальнейших версиях будет возможность командной игры с несколькими ботами.

Eracer Bot — на данный момент самый сильный из всех созданных ботов. Автор заверяет, что Eracer не использует маршрутный лист, как это делал Eliminator, а пользуется совершенно оригинальным методом навигации, схожим с работой Интернет роутеров. Как бы то ни было, а пока бот играет только на определенных автором картах, как и Eliminator. Впрочем, автор заверяет, что в будущем будет создана динамическая маршрутизация, и бот сможет осваиваться на любой карте. Пожелаем ему успехов. А пока Eracer Bot является очень опасным противником. Меткости ему не занимать, знания карты — тем более. Соображает резво. Когда дело пахнет керосином — отступает, проявляет различную тактику. Уважает Rail Gun... В общем, довольно жуткий тип.

Информация о Eracer Bot, о новой модели игрока (если кого интересует) и ссылки на других ботов есть сейчас на www.impact.frag.com/. В скорости должны объявиться еще два бота — **Oak II** и **Flame Bot**. Последний пользуется усовершенствованным вариантом маршрутного листа и обещает стать грозным оппонентом для Eracer.

Самый главный Редактор

Много разговоров велось о том, что id Software отдадут «родной» редактор для широкого пользования. Так и случилось. Благородный поступок был совершен, и **QE4** поступил в массы. Инструкцию по пользованию QE4 и рекомендации можно получить на <http://rogue.stomped.com/qe4/>.

Однако, кроме профессиональных разработчиков, QE4 почти никто не использует. Думается, что проблемы кроются в системных требованиях. Если вы



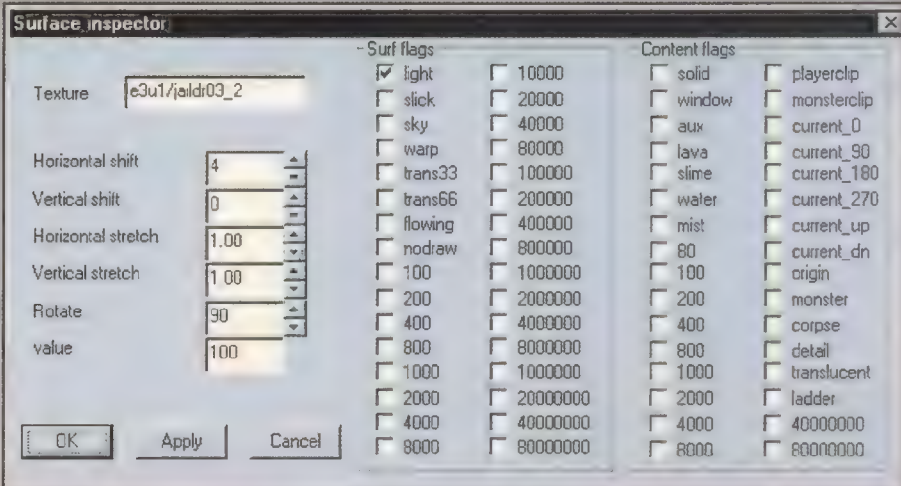
■ **Траектория Flame Bot:** Оранжевый луч показывает последнюю наводку на цель, в данном случае это аптечка, дающая 100% здоровья



■ **Траектория Flame Bot:** вы можете проследить, каким образом бот продвигается к rocket launcher, и в дальнейшем, при желании, взять на вооружение его методику движения

решитесь испытать QE4 в деле, то установите все без исключения OpenGL .dll файлы (их около пяти). А еще лучше — проинсталлируйте Windows NT. Далее — запастись хорошей Open GL картой с 8 Mb RAM для кэширования текстур. Parmedia 2 вполне подойдет. Убедитесь, что внутри компьютера никак не менее 64 Mb RAM. Если все в порядке — можно приступать к творческому процессу.

Все остальные сейчас с успехом пользуются неувядаемым **Worldcraft** версии **1.5** и **1.6** и **BSP 0.9**. Информацию по каждому из них можно найти абсолютно на любом из центральных Q2 сайтов, на www.slipgatecentral.com или ftp.cd-rom.com.



■ Данный блок редактора QE4, Surface Inspector, предназначен для назначения атрибутов брашам

Интернет: ресурсы и адреса

Не секрет, что в Интернет существует чертова уйма сайтов, посвященных исключительно творчеству в Quake 2. Можно найти практически все — от Библии для написания конфигов для серверов и до бесконечных залежей скинов. Поначалу кажется, что заблудиться в таком разнообразии проще простого. Однако, внимательно присмотревшись к подобным сайтам, вы обнаружите очевидное сходство между ними. Еще через пару минут станет видно, что они даже обновляются одинаковыми сообщениями. И совершенно ясно, что они очень плотно залинкованы друг на друга, так что, пойдя на один из них, можно обойти еще и десяток других. Напоминает поиск давно пропавшей вещи в куче всякого разного добра: нужную вещь не найдешь, зато обнаружишь давно пропавшую, которую уж и отыскать — отчаялся.

К счастью, большинство сайтов могут похвастаться search-engine, который сразу выводит на след. Благодаря этому на каждом крупном сайте сосредоточено большинство всех возможных ресурсов для Quake 2. По этим элементарным причинам указывать адреса для каждого конкретного случая нет ни смысла, ни возможности. Достаточно знать сами сайты и их специализацию, а все остальное вы увидите сразу же, как попадете туда. Вот эти ключевые адреса.

Конечно, первым делом это **www.quake2.com**. Огромный сайт с обновляющимися новостными подборками, тематическими разделами и личными страничками. В тематике сориентируетесь сами, там есть все — от анонсов конверсий и дневников и вплоть до утилит и dm уровней. А вот некоторые интересные личные странички хороших обзоров однопользовательских уровней:

www.quake2.com/awoq-singl.pl и **/crash**.

Не менее важный адрес — **www.planetquake.com**, прекрасно иллюстрирует универсальность таких ключевых сайтов. Без сомнения, центровой сайт. Тут есть абсолютно все, причем это отсортировано и залинковано. Чтобы попасть в секцию однопользовательских уровней, например, можно последовать по линку single player maps и попасть в секцию таких карт, плюс — получить ссылки на другие сайты.

Супер-известный сайт **www.bluesnews.com/** насыщен информацией, пожалуй, более всех остальных. Фактически, это библиотека по всем вопросам — от хинтов и читов Quake 2 и до обзоров такого аспекта творчества, как демо-записи игрового процесса от первого-третьего лица. Это записанное прохождение некоего уровня, как правило специально для такой цели изготовленного — как бы кино (movies). Такие "кинокартины" оцениваются по таким параметрам, как сценарий и режиссура, зависящим, конечно, от самого уровня и от мастерства его прохождения. Может, дело дойдет до Quake 2 Оскара? Было бы неплохо, кстати.

Далее отметим:

www.quake2.logicquest.com/quake2.html — очень красиво оформленный и стильный сайт, хранящий фактически любые ресурсы, карты, утилиты, редакторы.

Не отстает от предыдущего и

http://redwood.stomped.com. Крайне любопытный сайт, в последнее обновление содержал обширную информацию по редакторам и массу интересных новостей.

Не стоит забывать и **http://quake2.stomped** — довольно обширная подборка новостей, большой архив ресурсов.

Вероятно, вы знакомы с конверсией **AirQuake**. Команда разработчиков переключилась теперь на Q2, и новости о их работе можно посмотреть на

www.portal.ru/quake2 или на зеркале planetquake. Там же находятся разнообразные утилиты и конверторы для редактирования и моделирования.

И, кстати, о списках Quake 2 серверов, то есть мест, где можно поиграть в dm (не путайте с сайтами). Как правило, все сервера версии 3.10 или выше (если к тому моменту, как вы читаете журнал, уже случился еще один patch). Есть такое место:

www.webring.org/cgi-bin/webring?ring=quake2ring — там-то и находится пресловутый список Q2 серверов. Не пугайтесь столь большого количества — половина из них отсеивается сразу же после измерения ping времени.

Конечно, это далеко не все ресурсы Сети по Q2. Вероятно даже, что некоторые ключевые адреса не были упомянуты. Однако вышеприведенного обзора вполне хватит для начальной навигации, ведь каждый сайт содержит массу ссылок и линков. Удачного Q2 серфинга!

Материалы рубрики Q2 Zone подготовил
Александр Ланда
при содействии **Ивана Самойлова**

**Компьютерные
акустические
системы**

Defender

тел. 095 / 131-51-10

Продукция на гарантийном обслуживании.

Lords of Magic

О Lords of Magic мы уже писали в прошлом номере "Навигатора" (review). Формально LoM можно считать продолжением сериала Lords of the Realm I/II — в структуре этих игр присутствует много общего (а игровая база и вовсе тождественна: походный менеджмент + real-time сражения).

Однако LoM содержит целый ряд элементов, делающих ее сродни скорее играм плана Master of Magic и Heroes of Might & Magic I/II. Прежде всего, в LoM участвует 8 рас со своими специфическими особенностями. Воины каждой расы чем-то особо выделяются на фоне остальных (разумеется, как в лучшую, так и худшую сторону). Каждая раса поклоняется какой-нибудь одной из природных стихий и получает соответственный набор магических заклятий, хотя часть заклинаний относится к разряду "общих" и может быть использована независимо от вероисповедания.

Далее, в LoM очень сильно сказывается RPG-шный элемент: не только герои, но и рядовые воины постепенно наращивают свой боевой опыт и становятся несравнимо сильнее. К слову о героях — их три типа, причем герои могут передавать часть своего опыта новобранцам: Только герои могут использовать артефакты, причем эти самые артефакты тоже "избирательны" — усиливают лишь воинов, или магов, или воров, либо же героев каких-то определенных рас, — а для всех прочих бесполезны.

Все бы хорошо. Только игра вот вышла... (хм, как бы помягче выразиться?) изрядно недоработанной. Куча всевозможных багов, глюков и несуразностей. Так что настоятельно вам рекомендую раздобыть patch, иначе рискуете разочароваться. К чести Sierra следует сказать, что не прошло и месяца, как был выпущен первый patch — версии 1.02.

Какого героя выбрать?

В самом начале вам предлагается избрать тип героя: warrior (воин), mage (маг) или thief (вор). Данный выбор не принципиален — в ходе игры вам все равно будут доступны все типы героев. Однако он скажется на двух вещах.

Во-первых, избранный герой будет представлять в игре лично вас и, следовательно, его смерть будет означать не-

медленный проигрыш. Поэтому новичкам рекомендуется выбирать воина, как самого защищенного героя.

Во-вторых, этот выбор может повлиять на вашу "специализацию" в ходе игры. Так что если вы делаете ставку на грубую силу — выбирайте воина, если хотите овладеть богатым арсеналом магических заклинаний — выбирайте мага, а если хотите сколотить грозный отряд стреляющих юнитов и поднатореть в делах разведки/шпионажа, то к вашим услугам вор.

За какую расу играть?

Life. Магия Жизни нацелена на защиту, лечение и воскрешение павших воинов, хотя в ее арсенале есть и чисто наступательные заклятья. Расу Жизни представляют эльфы, их лучники не знают себе равных по дальности и силе выстрела. Однако пехота и кавалерия эльфов весьма слабо защищена, что, впрочем, может компенсироваться их повышенной маневренностью.

Air. Твари, поклоняющиеся стихии Воздуха, весьма хрупки, зато многие из них умеют летать. Так что никакие преграды им не помеха и скорость передвижения ничем не сдерживается. Летящие и стреляющие феи-мотыльки, несмотря на невинное название, очень грозны в бою, если их не удастся зажать в угол или уменьшить маневренность с помощью какой-либо магии (особенно достается от них малоподвижным воинам). Поклоняющимся Воздуху подвластны небесные стихии — разряды молнии весьма эффективны во время сражения. А перед боем полезно "бросить песочку" в приближающегося противника (заклятье Sand Storm) — хорошую песчаную бурю мало кто выдерживает.

Order. Воины Порядка — самые сбалансированные по части атаки, защиты, движения и hit points. Палладин — наиболее мощный герой из разряда warrior. Особенно сильна магия possession, позволяющая пере-

тягивать в свои ряды воинов противника.

Water. Воины, поклоняющиеся Воде, обладают весьма посредственными характеристиками. Зато с помощью осьминогов и морских чудид можно обрести полный контроль над водными просторами. К тому же, боевые корабли этой расы — самые быстроходные и самые мощные. Раса Воды — единственная раса, способная изготавливать целебные зелья (heal potions). Пожалуй, то самая ценная их особенность.

Earth. Одна из самых слабых рас (если не самая слабая). Конечно, крепкиш-гномы очень хорошо защищены и обладают изрядным количеством hit points. Но это преимущество практически сводится на нет их медлительностью.

Fire. Обладают весьма разрушительной магией. Юниты — довольно крутые по части атаки, хотя и со слабой защитой, поэтому наиболее эффективны в скоротечных битвах. А чего стоит "фирменное блюдо" — гремучий коктейль из нескольких fire dragon + demon + fire sorceress высокого уровня — редкий кто сможет остановить такую армию.

Chaos. Юниты и магические заклинания Хаоса во многом аналогичны Fire, хотя и несколько "усреднены". Однако будьте осторожны — магия Хаоса обычно не разбирает, где свои, а где чужие, так что не подставляйте ненароком своих.

Death. Магия Смерти — самая разрушительная, а Лорд Balkoth — вообще самый мощный персонаж игры (все показатели высоки + способность летать и стрелять). Бойцы магии Смерти обладают лучшими характеристиками по сравнению с другими расами. Только возможность играть за эту расу вы получите, если хотя бы один раз одержите верх на стороне светлых сил. Единственный недостаток — полностью отсутствуют лечащие заклинания.

Начинающим можно порекомендовать расы Жизни, Порядка или Огня в качестве стартовых.



Lord Balkoth — самый крутой воин в игре: все характеристики очень высоки + возможность летать и стрелять

С чего начать?

Итак, вы начинаете игру во главе небольшого отряда. Поводите мышкой по карте, останавливая курсор на объектах — где-то вблизи вы обнаружите свою Столицу (capital) и ряд зданий (mage tower, thieves guild, barrack). Пока туда ходить незачем — первым делом вам нужно освободить Great Temple вашей расы, которая отыщется неподалеку. Для этого дела вам будет достаточно имеющегося отряда, если вы играете на уровне "easy". В противном случае, придется привлечь наемников и/или поднять уровень своих бойцов, проведя их через ряд предварительных сражений. (На уровне "hard" обычное дело, когда Great Temple освобождается только к 30-му ходу.)

Освобождение Great Temple от пришедших лорда Balkoth'a — эпохальное событие в истории вашей расы. После этого торжественного происшествия благодарные почитатели возведут в столице в вашу честь Stronghold. Сказанное означает, что теперь вы можете править своим королевством как полномочный хозяин — полностью распоряжаться всеми ресурсами, набирать рекрутов из числа ваших сторонников и изучать магические заклинания. Помимо этого, освобождение Great Temple принесет вам 100 кристаллов, 10 последователей (followers) и свыше 100 point'ов славы (fame). Вероятнее всего, вы найдете еще и артефакт, и к вам присоединится парочка героев (бывших пленников).

Ваше королевство



Облако фиолетового цвета над конником — знак того, что маг противника наложил на него заклятие болезни

Итак, после освобождения Great Temple прямоком направляйтесь в Столицу. Прежде всего, обратите внимание на ресурс под названием "followers" — это искренние ваши последователи, которые "за просто так" готовы послужить благому делу. Этим последователей можно направить на работу в market, temple, tavern или magistrate. Тогда каждый из них будет приносить за 1 ход (то есть — день) по единице соответ-

ствующего ресурса: золота (gold), кристаллов (crystal), эля (ale) или славы (fame).

"Нематериальный" ресурс fame определяет, сколь много последователей присоединится к вам на исходе недели. Три оставшихся ресурса идут на найм и содержание армии и upgrade столицы и прилегающих к ней зданий — mage tower, barrack и thieves guild. В каждом из этих зданий можно набирать героев трех типов и соответствующих им бойцов: стрелков и разведчиков (в thieves guild), магов (в mage tower), пехоту, кавалерию и боевые суда (в barracks). Существуют два способа набора воинов: в качестве искренних борцов за правое дело (train unit) или в качестве наемников (buy mercenary). В первом случае расходуется такой ценный ресурс, как "follower", да и изначальная стоимость бойца весьма приличная — во всяком случае, заметно выше, чем у наемника. Зато жалование искреннего сторонника составляет всего лишь 1 единицу какого-либо ресурса, тогда как наемник требует не менее 3 ресурсов за день службы, что весьма обременительно.

Призванный в вашу армию юнит совсем не обязательно приходит зеленым новобранцем 1-го уровня. Дело в том, что оставляемые в зданиях герои как бы передают этим зданиям часть своего опыта (причем warrior надо оставлять в barracks, mage — в mage tower, thief — в thieves guild). Количество передаваемого опыта зависит от уровня здания: здания 1-го уровня способны ассимилировать только 10% опыта героя, 2-го уровня — 20% и 3-го уровня — 30%. Кроме того, герой передает свой опыт не за один раз, а постепенно, растягивая это "удовольствие" на 10 дней (то есть за 1 день оставленный в здании герой передает ему в зависимости от уровня 1%, 2% или 3% experience).

Повышение уровня Mage Tower несет с собой еще три преимущества:

1) Становятся доступными особые "магические существа", которые приходят уже "готовенькими" и весьма сильными юнитами 3-го и 5-го уровня, соответственно. Правда, уровень этот уже не повышается с участием их в дальнейших сражениях.

2) С достижением 3-го уровня можно набирать "легендарных воинов" в Great Temple — это "изюминка" вашей расы, которая окажет вам неоценимую поддержку на завершающем этапе борьбы с лордом Balkoth'ом.

3) Увеличивается на единицу количество магов, которых можно "посадить за парту" для изучения заклинаний. Учебный процесс проходит в прилегающей к mage tower библиотеке, уровень которой автоматически повышается с увеличением уровня "магической

Системные требования

Игра довольно требовательна к машинным ресурсам. Даже при наличии 32 Mb RAM рекомендуется иметь под виртуальную память на жестком диске не менее 50 Mb (лучше 200). Иначе в какой-то момент (и, как всегда, на самом интересном месте!) игра попросту может вылететь. Что касается процессора, то для терпимой скорости игры минимальным будет Pentium-100 (но лучше Pentium-133 и выше). Рекомендуется также сделать дефрагментацию диска перед установкой игры.

башни". В библиотеке 1-го уровня имеется одно "посадочное место", 2-го — два, 3-го — естественно, три. Кроме того, чем выше уровень мага, тем быстрее идут исследования.

Поясним сказанное на примере. Предположим, вы отправили в библиотеку 3-го уровня трех магов: 5-го, 3-го и 2-го уровня. В сумме имеем $5+3+2=10$, то есть исследования идут в 10 раз быстрее, чем если бы в библиотеке работал только один маг первого уровня.

Уровень любого здания не может быть выше уровня столицы (от 1 до 3), так что upgrade нужно сначала производить для capital. С повышением уровня столицы также увеличивается максимальное число работников, которых можно направить на рынок, в магистратуру, в храм или таверну. Для 1-го уровня это число равно 8, 2-го уровня — 16 и 3-го уровня — 32.

Выходя за околицу...



Благодаря таким вот осьминогам раса Water непобедима на воде

Управившись с делами в Столице, выводите свою армию на поиски приключений, что принесет вашим воинам бесценный боевой опыт. Кроме того, при успешном окончании битвы вы получите трофеи в виде ресурсов и, возможно, найдете артефакт или освободите пленника.

Прежде всего осмотритесь. Объекты, за которые можно сражаться, отмечены на карте флажками. Серый флажок над зданием означает, что оно занято группой ренегатов (отступники веры),

проще говоря — бандиты, с которыми лучше не церемониться. Ренегаты могут быть любой расы (в том числе и вашей), но их истребление никак не сказывается на взаимоотношениях с другими расами — только возрастает ваша слава. Но совсем другое дело, если над зданием реет цветной флаг какой-нибудь из рас — тогда вход туда (даже если в нем никого нет) будет равнозначен объявлению войны. При входе в здание вам будет сообщено, кто в нем расположился, и указан уровень здания. Чем выше уровень, тем более сильная группа засела в нем и тем тяжелее вам придется в бою. Если не хотите воевать — еще не поздно нажать на кнопку "retreat". Позднее вы научитесь определять "на глаз", справитесь или нет с группой "такого-то-уровня". А пока возьмите на вооружение простое правило — чем дальше от столицы находится объект, тем более крутой отряд в нем засел.

В первую очередь, обратите внимание на gold mine, crystal mine, ale brewery и fame statue и постарайтесь отвоевать прежде всего именно их. Эти здания будут приносить вам по несколько единиц какого-либо ресурса в день (в зависимости от уровня здания). Но не следует пренебрегать также и захудалыми деревеньками, в которых засели бандиты, потому как оные бандиты могут выходить и свободно разгуливать по карте. А нет ничего неприятнее, чем коварный удар в спину — лучше давать сражение в наиболее благоприятных для себя условиях.

Сражение

Начиная битву, прежде всего внимательно оглядите поле боя, предварительно нажав на паузу (spacebar). Не исключено, что часть воинов противника может оказаться в вашем тылу — учтите это. Кроме того, некоторые ваши отряды могут быть заброшены в ряды противника. Это игровой bug, который устранен в patch версии 1.02. Но если

у вас изначальная версия игры, и оное печальное событие все же произошло, то можно попытаться исправить положение. Запомните, какие отряды втесались в ряды противника, перезагрузитесь с помощью last save (игра автоматически запоминается перед началом каждой битвы) и поставьте на их места сильнозащищенных воинов или наемников (последних не жалко).

Прежде всего, следует наметить план игры. Общая стратегия обычно заключается в том, чтобы с помощью своих стреляющих юнитов выбить воинов противника, не подставляясь под аналогичный удар. Пехота при этом обычно служит защитой, а кавалерия используется для быстрых и внезапных ударов. Очень важно учитывать рельеф местности. На карте обычно сыщется изрядное число мест, куда не могут ступить простые (не летающие) юниты — это всевозможные скалы, пропасти и т.п. Кроме того, в гору юниты идут заметно медленнее, чем с горы. Учтите, что вам совсем не обязательно первым бросаться в атаку — мудрее заблаговременно занять выгодные для себя позиции (например, поставив пехоту в ущелья, а стрелков — за ними) и поджидать там противника.

Однако любая стратегия может поломаться, если у противника есть маг высокого уровня — тогда, возможно, следует попытаться как можно быстрее уничтожить данного супостата, прежде чем он успеет "наломать дров". Другое важное обстоятельство — наличие летающих отрядов, обладающих оружием, поражающим на расстоянии. Только представьте — зависнет такой отряд над какой-нибудь пропастью и попросту перестреляет оттуда всех ваших крутых юнитов, если те не смогут их достать.

Несколько слов по поводу управления. Помните, что команды наиболее целесообразно отдавать во время паузы. Приказывать можно как отдельным отрядам, так и целой группе войск — для этого их нужно выделить, щелкая левой кнопкой мыши по портретам в нижней части экрана. А чтобы защитить не конкретный отряд, а территориальный участок, щелкните сначала по иконке с изображением щита, а затем — по нужной точке местности. Тогда ваши воины автоматически будут нападать на того, кто приблизится

к указанной территории. Чтобы маг мог использовать мапа rotion или heal rotion, необходимо еще до сражения переложить нужное снадобье в "руку" героя. На панели мага может отображаться только 1–2 заклинания. Чтобы выбрать любое другое (из доступных вам), следует щелкнуть правой кнопкой мыши по иконке магии — тогда появится меню заклинаний (выбор — левой кнопкой мыши).

Если видите, что столкнулись с явно слабым противником и не хотите "марать свои руки" и напрягать извилины — доверьте сражение компьютеру, нажав на кнопку "auto-calculate"; будет выдан наиболее вероятный вариант исхода битвы. Если же противник весьма силен, то полезно предварительно набрать наемников и первыми бросить их в мясорубку в качестве "пушечного мяса".

Ведь были схватки боевые...



Облако фиолетового цвета над конником — знак того, что маг противника наложил на него заклятье болезни

После нескольких сражений ваша армия обычно становится порядком израненной — время подумать о передышке. Дело в том, что в походном положении восстанавливается не более 1 hit points за день (ход). Так что лучше армию вообще не трогать несколько ходов — тогда выздоровление идет существенно быстрее. Более того, темпы лечения удваиваются, если бойцы отдыхают в одном из зданий вашей столицы. Поэтому, обычно есть все резоны, чтобы направить армию домой — ведь во время отдыха герои могут передать часть опыта в соответствующие здания, так что выгода здесь двойная.

Кроме того, в ходе сражений некоторые воины могут подцепить какое-либо заболевание (отображается облаком фиолетового цвета над юнитом), накладываемое магами противника, и терять из-за этого по несколько единиц здоровья за день. Снять заклятие болезни можно с помощью заклинания dispell magic, но не все заболевания вылечива-



Летающие и стреляющие феи-мотыльки расы Воздух доставляют немало хлопот противнику

ются таким образом (кроме того, уровень мага, снимающего болезнь, должен быть выше уровня мага, наложившего ее). Зато любая порча без проблем может быть изгнана в храме: столицы (опция deteriorate), но ценою нескольких десятков кристаллов. В том же храме можно мгновенно вылечить всех воинов (опять же за кристаллы). Дополняя картину, следует сказать, что существует магия, как ускоряющая выздоровление, так и мгновенно восстанавливающая несколько hit points. Раса Water обладает также секретом изготовления целительных снадобий (heal potions), которые можно применять даже непосредственно в бою для восстановления здоровья.

Подлечившись и пополнив свою армию (или армии) на исходе недели, можно снова отправиться в боевой поход. Только не забывайте оставить кого-нибудь в зданиях столицы и в Great Temple. Дело в том, что вы просто не сможете "войти" (то есть вызвать соответствующее окно) ни в одно здание, если в нем нет хотя бы одного воина. Кроме того, полезно оставлять небольшой гарнизон на случай вторжения какого-нибудь любителя легкой наживы. В принципе, достаточно иметь действительно небольшой гарнизон, так как в случае опасности всегда можно по дешевке набрать кучу наемников (так что всегда держите про запас необходимое количество ресурсов).

Способы пополнения армии

Основной и почти единственный источник пополнения армии — это набор воинов в зданиях, расположенных возле вашей Столицы (напомним, что это mage tower, barracks и thieves guild). Ничего другого или дополнительного в своем королевстве вы строить не можете. Единственная возможность строительства — захватить нейтральную деревню (village), занятую бандитами. Тогда вы сможете возвести на ее месте все те же mage tower, barracks или thieves guild, но, при желании и возможности, другой расы. Таким путем можно нанять принципиально иных воинов. Только помните, что для найма крутых бойцов вы все также должны upgrade'ить здание и "вливать" в него опыт — а дело это длительное и хлопотное. Так что стройте лишь то, что действительно нужно для избранной вами стратегии игры.

Другой способ — единовременный, применяемый в ходе переговоров. Если вам очень нужны какие-то юниты другой расы (недурно занять самые мощные и самые быстроходные корабли расы Water), то можно предложить за них какой угодно "коктейль" из ресурсов, ар-

тефактов, магических заклинаний или воинов своей же расы, бросив все это на противоположную чашу весов.

Наконец, остается еще и боевой способ, когда можно попытаться с помощью героя-вора оглушить и выкрасть любого героя другой расы (но способ этот довольно рискованный и чреват гибелью вашего вора, особенно если он невысокого уровня). После этого плененного героя можно подвергнуть пыткам. В случае удачного исхода, он выдаст вам ценную информацию и/или перейдет на вашу сторону (ну прямо как в Dungeon Keeper!).



Артефакты

Каждый герой может нести с собой сколько угодно артефактов, однако одновременно могут быть задействованы лишь два — те, что находятся у него "в руках" (в окошках с изображением руки на панели воина). Прочие "кармашки" удобно использовать для mana potions и health potions (только если вы хотите использовать какое-то зелье во время самой битвы, не забудьте предварительно переложить его "в руку").

Не забывайте, что все артефакты в игре специализированы, то есть могут усиливать лишь героев определенного типа и/или каких-то избранных рас. Артефакты передаются с помощью традиционной операции "drag and drop" с панели на панель (оба героя должны быть в одной армии), либо дистанционно — с помощью заклинания "teleport artefact".

Часть артефактов — это свитки (scrolls), позволяющие применять написанное на них заклинание.

В игре имеется один уникальный артефакт — заклятье, который может использовать только лорд Balkoth. Называется он **Balkoth's Scythe** и может применяться один раз за день. Этот артефакт увеличивает все боевые качества "черной" армии (в том числе, дальность и силу выстрела). Может вызывать в сражении души умерших. Дает +1 HP vampyric life stealing, +3 mana и +1 crystal за каждый уровень Balkoth'a.

Ряд самых крутых артефактов получили название Greater Artifact. Вот

Trainer

устанавливающий вам по 1000 единиц каждого ресурса, можно скачать с

<http://www.voicenet.com/~mike1/lords.htm> (объем файла — 115 Kb)

Patches

Version 1.02

Главное достоинство — сокращает до нескольких секунд вход/выход с экрана сражений. Добавлена кнопка "go all", позволяющая одновременно передвинуть все армии по ранее намеченным маршрутам. Кроме того, устранена куча разных багов и прочих несуразностей (например, скорость передвижения летающих юнитов зависела от местности, над которой они летят, scroll artifacts можно было применять один лишь раз, и т.д.).

Version 1.03

Пока еще (по данным на конец января) находится в стадии бета-тестирования. Основное достоинство — выводит целый новый экран (!), дающий единую сводку по всем армиям (состав, чем заняты, где находятся и т.п.) и позволяющий мгновенно переместиться к нужным войскам. А вообще — эта версия названа multiplayer'ной, поскольку нацелена на отлов всех багов многопользовательской игры.

Оба патча можно скачать с <ftp://ftp.sierra.com/pub/patches/pc>. Называются они lomt102.exe (1.3 Mb) и lomt103b.exe (3.2Mb) соответственно.



их-то мы и приведем подробнее:

Amulet of Fate. Любой вор получает +2 DX, +3 luck, +1 gold за каждый ход и обретает способность использовать заклинание Polymorph Self. Воры расы Хаос получают дополнительно +2000 experience и +4 DX.

Axe of Mauling. Герои-воины расы Chaos получают +2 attack и могут бросать магическое заклинание Tremor. Герои-воины расы Earth получают +3 attack, +3 rate of attack, +2000 experience, +1 fame и тоже могут применять Tremor.

Blowgun of the Amazons. Могут использовать лишь воры расы Water. Увеличивает дальность и силу выстрела. Позволяет бросать магическое заклятье

Icebolt. Позволяет совершать "холодные атаки", которые иногда могут замораживать противника.

Crossbow of Balance. Воры расы Fire получают +2 ranged attack, +1 missile range и +2 range of fire. Воры расы Order получают +3 ranged attack, +3 missile range и +5 range of fire. Увеличивается stealth воров обеих рас, и они могут применять магию Righteous Bolt.

Guardian. Герои-воины рас Death и Water получают +2 attack, +2 luck, +2 rate of attack и +2 fame/день. Герои-воины расы Order получают дополнительно +3 attack и +3 luck. Появляется шанс (но маленький) мгновенно убить врага. При применении заклинания Morale в начале сражения добавляется +1 attack и +1 armor для всех своих юнитов.

Polymorph Staff. Маг любой расы получает +3 attack, +6 wisdom, и может применять магию Polymorph Other. Маг расы Chaos получает дополнительно +2 armor, и появляется шанс, что раненый (обычным оружием) в бою противник умрет от Polymorph Other.

Resurrection Staff. Любой маг получает +2 armor, +6 mana и способность применять заклятие Resurrection. Иногда в сражении испускает Spirit Arrow. Маги расы Life получают хорошую сопротивляемость к магии Смерти; регенерируют в сражении 1 HP за каждые 3 сек., а после сражения полностью вылечиваются.

Soul Stealer. Герои-воины рас Water и Order получают +2 attack, +2 rate of attack и могут применять заклинание Curse. Герои-воины расы Death получают дополнительно +3 attack, +1 armor и небольшой шанс мгновенно убить противника, получив +200 experience.

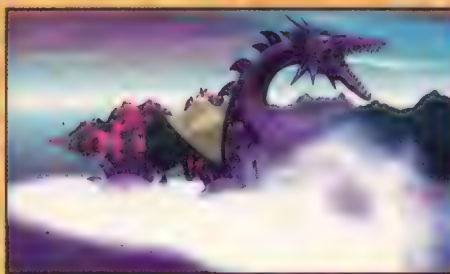
Staff of Asphyxiation. Все маги получают +6 mana. Маги расы Air получают отличную сопротивляемость к магии Earth и хорошую сопротивляемость — к прочим магиям. Позволяет применять магию Asphyxiation.



Staff of Incineration. Все маги получают +6 Mana и могут применять заклятия Backdraft и Fireball spell. Маги расы Fire получают дополнительно +3 armor, высокую сопротивляемость к магии Water и некоторую сопротивляемость к прочим магиям, плюс маленькую возможность ошпаривать (магия Scalding) врагов в сражении.

Tidal Blade. Все герои рас Water, Death и Order получают +2 attack, +2 DX и +1 rate of attack. Дополнительно, attack rate репов расы Water увеличивается на +3, а их слава возрастает на +1. Дает возможность применять магию Ice Bolt. Может с каждым ударом уменьшать на 1 armor противника.

Легендарные монстры



Нет смысла приводить характеристики все юнитов, тем более что они меняются с повышением уровня. А вот самых крутых — легендарных монстров, набираемых в Great Temple — это, пожалуй, смотрите и сравнивайте:

Название:	Att	Def	HP	Mov	RA	St	Ag	Wd
Cyclop	24	7	55	16	14/9	20	6	4
Dragon	23	12	45	20	18/8	20	8	12
Pegasus	19	14	31	24	—/—	14	18	10
Serpent	21	12	55	30	10/6	18	8	6
Stone Giant	20	12	50	14	8/8	18	6	6
Thunder Drake	20	11	40	24	16/10	19	8	10
Vampire	18	15	32	24	—/—	16	13	8
Warrior Spirit	18	12	38	16	14/9	15	8	10

Примечания. (1) Serpent живет в воде, но может нападать и на воинов, находящихся на побережье. (2) Игровой баг — Warrior Spirit можно нанимать лишь в версиях 1.02 и выше.

Обозначения: Att — Attack (атака); Def — Defense (защита); HP — Hit Point (здоровье); Mov — Movement (движение); RA — Ranged Attack (сила выстрела/дальность выстрела); St — Strength (сила); Ag — Agility (ловкость); Wd — Wisdom (мудрость).

Советы россыпью

1. Совсем не обязательно менять ресурсы в своей столице. Выгоднее идти на бартер с дружественной расой — легко добиться лучшей пропорции, чем 3 к 1 (по крайней мере, 3 к 2).

2. Не забывайте, что можно задавать "тон" переговоров от "plea" (мольба)

до "demand" (требование). В обоих случаях увеличиваются шансы на заключение сделки, однако в первом случае может упасть ваш авторитет в глазах ваших подданных (так что к концу недели придет меньше followers), а во втором — могут ухудшиться отношения с расой-партнером (вплоть до объявления войны). Улучшению дипломатических отношений очень способствуют "подарки" (gifts).

3. Если собираетесь напасть на какого-то Лорда, то предварительно вступите с ним в переговоры и выменяйте его самые сильные юниты (можно менять даже на здания, поскольку в случае победы они все равно будут ваши; можно предварительно сделать несколько своих магов и менять на них — компьютер почему-то особенно падок на магов другой расы, даже если они всего лишь 1-го уровня). Выгода от этого двойная — обескровите армию противника и приобретете дополнительных бойцов.

4. Скорость накопления опыта разными юнитами различна. Общее правило — самые крутые набираются опыта медленнее всего.

5. Можно ускорить изучение заклинаний, если захватить village и преобразовать ее в mage tower своей расы. Тогда в новой библиотеке можно разместить дополнительных магов.

6. Помните, что на каждый корабль можно загрузить только 3 юнита (сам

корабль будет четвертым). Не грузите летающих воинов — они все равно не "погрузятся", а будут болтаться над кораблем, снижая скорость передвижения всей армии (поскольку, как правило, корабли быстрее).

7. Изначально все расы разбиты на две группы — "хороших" (Life, Order, Air, Water) и "плохих" (Death, Chaos, Earth, Fire). Так что гораздо легче добиться благосклонности со стороны расы из своей группы. Кроме того, у каждой расы есть свой заклятый противник (Life — Death, Order — Chaos, Air — Earth, Water — Fire), который вряд ли когда-либо сможет питать дружественные чувства к своему "антиподу".

Игорь Савенков



Жанр: 3D-Action

Участвуйте в конкурсе на самое быстрое прохождение игры!



Жанр: 3D-Action

БЕСПЛАТНАЯ ИГРА В Z.A.R. ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ!

(Z.A.R. Интернет-сервер распространяется свободно с www.auricvision.net)



Жанр: Отвязное Приключение



156-6789

Спрашивайте новые игры в магазинах:

"КОМПЬЮЛИНК"

Ленинградское ш., 17 (м. Войковская)	тел.: 150-8562, 742-4148
Новый Арбат, 8 (м. Арбатская)	тел.: 913-6962, 913-6964
Садово-Триумфальная, 12/14 (м. Маяковская)	тел.: 209-5495, 209-5403
Удальцова, 85/2 (м. Проспект Вернадского)	тел.: 935-8892 (три линии)
Щелковское шоссе, д. 5/1 (м. Черкизовская)	тел.: 742-9087, 742-9089
Мясницкая, 6 (м. Лубянка)	тел.: 924-2673, 923-4173

"GAME LAND"

Москва:
ул. Новый Арбат, д. 15. Метро "Арбатская".
с/к "Олимпийский", т/ц "Новый Колизей", 8-ой подъезд,
Метро "Проспект Мира".
тел.: (095) 288-3218

Телефон для оптовых покупателей: (095) 926-5800

"СОЮЗ"

ул. Старый Арбат д.6/2	тел.: 202-7997
Дмитровское шоссе д.43	тел.: 976-0468
Ленинградский пр-т д.33а	тел.: 945-8804
пр-т Вернадского д.86 стр.2	тел.: 434-53-67
Мичуринский пр-т д.44а	тел.: 931-5709

А также в магазинах: 1С:Мультимедия, МИР, Белый Ветер,
ElectroTECH, Партия.

Оптовые закупки:

SOFT CLUB	тел.: (095) 232-6952, факс: (095) 238-3889 и (095) 232-6951
АМБЕР	тел/факс: (095) 273-8587
ElectroTECH	тел.: (095) 928-3031, факс: (095) 928-7518
1С:МУЛЬТИМЕДИЯ	тел.: (095) 737-9257, факс: (095) 281-4407

Blade Runner

Небольшое предисловие к прохождению. Дело в том, что эта игра очень необычна. Фактически, это первый квест, где концовка действительно зависит от ваших действий в процессе игры. В Blade Runner в общей сложности 16 различных концовок. В игре очень много разветвлений — одних и тех же мест, где в разных играх в то же самое время происходят разные события. Такие разветвления в прохождении обозначены *Вариациями*. Места, где игроку предоставляется возможность выбора того или иного решения так и обозначены — **Выбор**.

Это прохождение не претендует на абсолютную полноту. Оно сможет помочь вам, наверное, в 95 % случаев. Но на момент написания оно являлось наиболее полным из существующих. И, напоследок, несколько полезных советов:

1. Почаще сохраняйтесь! Если в прохождении и не написано "сохранить игру", это не значит, что не надо вовсе сохранять. Просто в игре довольно много возможностей погибнуть, и учесть все было довольно сложно.

2. После первого прохождения, вы, скорее всего, придете к одной из "нейтральных" концовок. Если вы хотите стать "самым-самым" Охотником, попробуйте передавать поменьше информации на мейнфрейм. Как это можно осуществить — смотрите в Акте Три.

3. Для того, чтобы определить, в каком Акте вы находитесь, используйте Load/Save game. Игра автоматически сохраняется в начале каждого нового Акта. Там вы и сможете узнать, как далеко вам до конца (всего в игре 5 актов).

4. Говорите с персонажами до тех пор, пока ответы не начнут повторяться, если иное не указано в прохождении.

5. Опция Designer's Cut используется для отсеивания неважных для смысла игры фраз и междометий, произносимых персонажами. Очень полезно, если вы проходите игру по третьему и более разу.

Лос Анджелес, год 2019. В не таком уж и далеком будущем случилось то, что должно было случиться. Разразилась Третья Мировая война. В ней не было победителей и проигравших. Проиграли все. Флора и фауна Земли были практически уничтожены, большинство из выживших видов животных и растений подверглись страшным мутациям и могли представлять опасность для человека. Население планеты уменьшилось в несколько раз. Улицы городов опустели; на окраинах и под землей поселились страшные мутанты, которых презрительно называли "Специальные" (Specials). Но не в этих убогих людях усмотрели для себя основную опасность.

Был еще один вид "мутантов" — полученные путем генной инженерии полулюди. Их использовали на самых тяжелых работах, куда не хотел идти ни один человек — на далеких планетах. Производство таких универсальных рабов, приносило корпорации-монополисту и ее основателю, Доктору Тайрел-

лу, громадные прибыли. Оставались деньги и на дальнейшие исследования. К 2019 году было выпущено уже шестое поколение этих "роботов" под кодовым названием Nexus 6. Внешне, ни по поведению, ни по манерам, ни по голосу, их ничем нельзя было отличить от людей. В этой серии были не только солдаты, но и "развлекательные" модели, предназначенные для самых невероятных целей.

Но именно с шестого поколения и начались настоящие проблемы. Участились побеги репликантов (так называли генетически полученные модели) на Землю. Они не питали к настоящим людям особо дружеских чувств, а агрессивность была многим привита с "рождения". И общество начало видеть в них своих настоящих врагов. Был сформирован специальный отряд для борьбы с репликантами — Blade Runners (бегущие по лезвию бритвы). Убийство Репликанта называлось не казнью. Это было увольнение.



Первый акт

Над мокрыми улицами, над светом прожекторов, разрывающих покрывало ночи, неся синий спиннер с мигалкой на крыше. За рулем сидел Рей Маккой, детектив из подразделения по охоте за репликантами. Настроение у него было отличное. Он только что закончил патрульный облет и получил вызов в участок третьей степени. Впервые за полтора года службы в этом отделе его могли назначить расследовать настоящее дело.

Он уже распланировал, как потратит деньги, которые получит за будущее увольнение репликантов. Мэгги нужен был друг, и он готов был сделать ей этот подарок. Мэгги была собакой. Настоящей собакой, а не примитивным роботом, которые стоили в десятки раз дешевле настоящих животных. Чтобы позволить себе эту роскошь, ему пришлось выложить свою зарплату за год. Но теперь у Рея могла наконец-то появиться возможность заработать по-настоящему!

За этими мыслями молодой детектив сам не заметил, как приземлился на крыше полицейского управления и зашел в кабинет Главного. За столом сидел мужчина лет сорока, довольно плотного телосложения. Лейтенант Гузза считался самым опытным детективом в участке. Но его суровый вид и слова о том, что новичка позвали только потому, что остальные детективы заняты, быстро отрезвили Маккоя и поубавили хорошего настроения. Стало ясно, что работенка

предстоит не из приятных. Какие-то подозрительные типы учинили разгром в зоомагазине. Удивительно, что владеец остался жив. По "почерку" подозреваемые были похожи на репликантов, сбежавших на Землю с месяц назад. Ничего больше — даже предполагаемое количество преступников — лейтенант не счит нужным сообщить.

Остальное надо было выяснять на месте. При выходе из лифта Маккой столкнулся лицом к лицу с Кристал Стил. Это была девушка-ка-динамит. Рыжие волосы, темные очки и величественная фигура. Она была одним из лучших охотников в участке, и всегда работала без партнера. Перекинувшись с ней парой фраз и посмотрев вслед, Рей отогнал от себя интересные мысли, что забрели ему в голову, и сел в спиннер. "Первым делом — репликанты". Через несколько минут был на месте преступления.

За желтыми барьерами полицейского ограждения, несмотря на непрекращающийся ливень, собралась порядочная толпа. Видимо магазин был известен многим. Рядом с дверьми топтался полицейский. Рей мимоходом кивнул ему и стал осматривать подход к месту преступления так же как, по его мнению, это должны были бы делать на его месте более опытные детективы. Ему везло — улики в буквальном смысле валялись на мостовой. **Хромированный кусок железа** и кусочки черной краски, оставшиеся на мятом **пожарном гидранте** наводили на мысль, что преступники приехали на наземной машине черного цвета. Уже была хоть какая-то цепка! Без особой надежды на успех, Рей порылся в **мусорном баке**, стоящем недалеко от входа — без результата.

Затем Маккой внимательно осмотрел массивную дверь — вход в магазин. Следов взлома не было. Дверь была просто — на просто выбита. Преступники должны были быть сильными. Самому Рею такая задача была бы явно не по силам.

Перед тем, как зайти в магазин, детектив окинул взглядом толпу. По выражению его лица, даже полицейскому сразу стало ясно, что Рею пришла в голову какая-то мысль. И действительно, показав рукой на **толпящихся людей**, Маккой приказал полицейскому допросить их. Кто-нибудь из соседей мог заметить что-то необычное.

Отдав это указание, Рей **зашел в магазин**. Его глазам открылась ужасная картина. Все, чему можно было нанести хоть какой-то ущерб, было разломано, разрушено, раздроблено на кусочки. Останки зверей были раскиданы по всей комнате. От входной двери тянулись две цепочки следов. По расстоянию между следами Рей определил, что имеет дело с двумя очень крупными индивидуумами. Один явно прихрамывал на правую ногу. К следам другого придраться было сложно. Они были необычны своей... элегантностью, что ли.

По магазину нервно расхаживал худой человек с рукой на перевязи (видимо, хозяин), изредка останавливаясь напротив громадной клетки в центре, и жалостливо всхлипывая.

Рей посочувствовал ему в душе и подумал о своей собаке. Его даже передернуло при мысли о том, что такое могло случиться с Мэгги. Но он быстро отогнал посторонние мысли и **начал допрос**. По счастью, у Рансигера (так звали пострадавшего) сразу ока-

зался на примете подозреваемый. Точнее, подозреваемая.

По его словам, это была очень привлекательная девочка лет 14. Она подрабатывала в его магазине: чистила клетки животным, мыла полы (Рей сразу прикинул, что, видимо, старый развратник не хотел, чтобы ее обязанности были ограничены простой уборкой). В один далеко не прекрасный вечер, после честного трудового будня, Ранситеру в очередной раз захотелось отдохнуть. Постоянные отказы начинали ему надоедать. И вдруг двое вломившихся в магазин мужчин нарушили интимный ход беседы (его помощница, Люси, тем временем улизнула).

Он был слишком напуган, чтобы хорошо запомнить их внешность. Когда Ранситер понял, что попал в настоящую переделку, он попытался позвонить в полицию. Тогда-то ему и сломали руку. Успокоив Ранситера, бандиты стали "отрываться" на безвинных животных. Некоторых, в частности настоящего тигра, они резали ножом мясника.

Рей понял, что его вызвали не зря. На такое были способны только репликанты. И их было по меньшей мере двое! Но хозяин сказал еще не все, что знал, так что Рей продолжил допрос. Выяснилось, что Люси — так звали помощницу Ранситера — устроилась на работу по рекомендательному письму не так давно. Детектив просмотрел рекомендательное письмо — с ним все было в полном порядке.

Когда сведения Ранситера были наконец исчерпаны, Маккой решил заняться осмотром места преступления. Прямо у себя под ногой детектив заметил **пустую гильзу**. В участке работали неплохие специалисты; они легко могли определить оружие, из которого был произведен выстрел. Маккой подобрал гильзу и еще раз окинул взглядом комнату.

Под потолком, мигая несколькими уцелевшими лампочками, висела **расстеленная камера**. Она могла заснять преступников до того, как ее вывели из строя. Маккой пришлось еще раз **отвлечь хозяина магазина** от причитаний, чтобы получить видеодиск из камеры.

В глубине комнаты, в самом углу, стоял небольшой деревянный столик. Ранситер упоминал, что это было место, выделенное Люси. Это было, пожалуй, единственный участок в комнате, незатронутый погромом. Рядом со столом стояла **игрушечная собака**. На столе лежала **конфета**, а под столом — **обертка из-под китайских палочек**.

Маккой приобшил эти улики к делу, вспомнив тем временем, где он уже видел эти палочки. Одной из самых неплохих забегаловок в китайском квартале был ресторанчик Хауи Ли. Рей, по возможности, сам там обе-

жался. Кажется, на месте преступления детективу делать было больше нечего. На руках у него имелось множество трупов, множество улики и трое подозреваемых, скорее всего, репликантов.

Перед тем как сесть в спиннер, Маккой вспомнил, что забыл о **поручении, данном полицейскому**. Тот, в отличие от детектива, оказался очень собранным человеком. Все свидетельские показания были занесены в блокнот. Соседи, как всегда, что-то видели и что-то слышали. Одна дама, за несколько дней до налета, видела Люси в компании какого-то массивного человека, очень угрожающего вида. Другой сосед слышал и видел, как отъезжает с места преступления машина. По его словам, это была наземная машина: черный седан, если быть совсем точным.

На этом показания закончились. Маккой предстояла самая тяжелая часть расследования — связывание воедино имеющихся улики и поиск новых. Для этого надо было нанести повторный **визит в участок**.

Рей сел в водительское кресло. Дверь спиннера мягко захлопнулась. Машина, выпуская клубы дыма, оторвалась от земли. Пять минут полета сквозь стены светящейся рекламы на небоскребах — и летающий автомобиль вновь был припаркован на крыше участка.

Полицейское отделение было довольно высоким зданием, одним из самых высоких в округе. Но Рей интересовали только четыре этажа: подвал, где располагались камеры предварительного заключения, и этажи с первого по третий. На первом располагался офис непосредственного начальника Рея, на втором был мейнфрейм — на этот компьютер стекалась вся информация, собранная агентами — и тренировочный лабиринт. Третий этаж был целиком и полностью отдан в распоряжение лаборатории.

Для начала Рей спустился на **второй этаж**. От комнаты отходили четыре двери: вход в тренировочный лабиринт и выход оттуда (слева); дверь, ведущая назад, к лифту; дверь в **компьютерную комнату**. Маккой надо было именно туда.

Два компьютера, стоящие рядом, были для большинства детективов в участке самыми нужными рабочими инструментами (конечно, не считая рук, ног и головы). Компьютер слева назывался Эспер. Точно такой же стоял у Маккой дома. С его помощью, над фотографиями можно было творить чудеса, детализируя снимки почти до бесконечности.

Этим-то Маккой и занялся. На диске, полученном от Ранситера, нашлись два вполне приличных изображения. С первого удалось получить **фотографию Люси** (девочка пряталась за большой клеткой). Также Рей обратил внимание на ее **лодыжку**. На ней был ножной браслет в форме стрекозы. Это выглядело довольно необычно. Последнее, что детективу удалось выжать из фотографии — **меню из забегаловки Хауи Ли**. Оно лежало на столе у Люси.

Но ведь была и вторая фотография. И в ней оказалось гораздо больше скрытой информации, чем в первой. Для начала удалось получить отличное **изображение лица первого из налетчиков**. Он был репликант — это чувствовалось даже по фотографии. Было что-то такое необычное в глазах, в лице. Внешне он был похож на графа Дракулу, такого, каким его принято изображать в комик-

Магия Бегущего по Лезвию, или "Как отличить человека от репликанта"

В игре, не считая Маккой, пять персонажей, которые могут оказаться как людьми, так и репликантами. В зависимости от того, кто они, надо выполнять определенную последовательность действий.

Люси и Доктора:

1. Во втором акте перед местом, где произошел взрыв в Корпорации Тайрелла, может лежать рекламная брошюрка. Если там написано, что это — реклама новой модели для сексуально озабоченных старичков, Люси — репликант.

2. В самом начале третьего акта Садик, обращаясь к Кловису, может сказать что-то вроде "Lucy is dying, man". Тогда Люси — репликант. Если он говорит "Your lady is dying, man", Люси — человек, а Доктора — репликант. Если он говорит "You're dying, man", Люси и Доктора — люди (тогда Гордо — репликант).

3. Если Доктора — репликант, то машина, на которой Кловис и Зубен приехали к магазину Ранситера, зарегистрирована на ее имя (на чье имя зарегистрирована машина, можно узнать в третьем акте). Если Люси — репликант, а Доктора — человек, машина зарегистрирована на фальшивое имя Blake Williams. Если Люси и Доктора — люди, то машина украдена.

Гордо:

1. Если по телевизору, в одном из двух первых актов передают, что снята с производства старая развлекательная модель клоуна, Гордо — репликант.

2. Если в брошюре из второго акта рекламируется репликант — клоун, Гордо — репликант.

3. Если на DNA Row перед взрывом вы встретите Гордо, прохаживающегося туда-сюда, он — человек. Если он исчезает за пределами экрана, как только вы появляетесь, то он — репликант.

4. Если на его зажигалке (он оставляет ее на стойке в клубе перед тем, как выйти на сцену) есть надпись, связанная с отрядом колонистов — репликантов, Гордо — репликант. Если на зажигалке нет никаких надписей, он — человек.

Садик:

1. После взрыва во втором акте, перед тем, как вытащить провод из головы жертвы, Рей говорит: был ли террорист профессионалом или нет. Если профессионал, Садик — репликант, если любитель — человек.

2. После того, как Маккой взгянет на место взрыва в Bertha Design, он говорит: была ли это работа профессионала или любителя. Если это работа профессионала, Садик — репликант, если любителя — человек.

3. После того, как Маккой избил во втором акте в KIA может появиться его заявление об этом. В нем он говорит, что, скорее всего, Садик — человек. Если сообщение появляется, это действительно так и есть.

Изо:

1. Если Спенсер Григориан говорит, что первый раз встретил Изо более пяти лет назад, Изо — человек, в противном случае — репликант.

2. То же самое относится к Бобу. Если тот говорит, что Изо обосновался в городе давно, то японец — человек. Если с месяц назад — репликант.

Персонажи игры, которые **всегда** являются репликантами: Кловис, Зубен, Пюффер и Лэнс.



сах: бледное лицо с острыми чертами, небольшая бородка, короткая стрижка, пронзительный взгляд.



Однако все это Маккой заметил уже потом, познакомившись с этим репликантом поближе. Сейчас же он был занят поисками других улик. Поиски скоро увенчались успехом. Детективу удалось получить **фотографию автомобиля**, на котором прибыли злоумышленники (это действительно оказалась наземная черная машина) и частично узнать ее **номер**. Также, Маккой получил еще одно косвенное подтверждение тому, что охотиться именно за репликантами: при увеличении снимка, **ботинки** бандита с лицом вампира оказались сапогами военного образца, из тех, что выдаются репликантам.

Дело было нешуточным. Репликанты шестого поколения и так превосходили обычных людей во всем: в силе, скорости реакции, даже в сообразительности. А здесь были не просто репликанты, а военные. И судя по правке и легкости, с которой была открыта дверь в зоомагазин, военные из самых лучших.

Загрузив улики своего дела в мейн-фрейм и получив оттуда кое-какую информацию по делу о взрыве на фабрике — делу, которое вела Кристал Стил — Маккой пошел проходить в первый раз **лабиринт препятствий**. Перекинувшись парой слов с ответственным за лабиринт, Рей зашел внутрь.

У него возникло ощущение, будто он ошибся дверью и просто вышел на улицу. Вокруг были полузаброшенные дома, слева что-то было ограждено полицейским барьерчиком желтого цвета. Сверху лил обычный осенний дождь. Женский голос с оттенком стали в голосе, объяснил правила "игры".

С разных сторон будут появляться манекены. Сначала надо выявить, является ли манекен "враждебным" или нет. Синий предмет в руках манекена означает, что он вооружен, и по нему можно стрелять на поражение. За попадание в "мирных жителей" (манекенов с пустыми руками или держащих детей) снимаются призовые очки.

Рей легко удалось преодолеть все четыре этапа этого усовершенствованного тира. Увидев, свой результат на мониторе за выходом, он довольно ухмыльнулся. "Неплохо для первого раза. Не пропаду" — подумалось ему. Действительно, результат хоть и был похуже, чем у Стил, но гораздо лучше, чем у Деккарда. А ведь Стил проводила в лабиринте очень много времени, о чем свидетельствовал надолго воцарившийся здесь запах Lucky Strike, да и сама недокуренная сигарета, валявшаяся в пепельнице на столе.

Маккой чувствовал себя вновь уверенным в своих силах. Насвистывая про себя какую-то песенку, он поднялся в лабораторию, на третий этаж. Там его приветствовал

через стекло полный бородатый человек в белом халате. Это был **один из лучших криминалистов** города, добряк и немного циник по натуре.

Для Маккой уже был готов отчет по каждой из улик. Оказалось, что гильза, найденная на месте преступления — от армейского автомата. Их ограниченное распространение было разрешено только за пределами орбиты Земли. Как они могли оказаться здесь?

Второй результат экспертизы был еще интереснее и неожиданнее первого. Половина в убитых животных оказалась подделкой. Правда, подделкой очень высокого качества. Но то, что Ранситер наддувал клиентов, было фактом.

И, наконец, лабораторные исследования показали, что машина, на которой скрылись репликанты была, без сомнения, наземной. Это был Понтиак 1995 года выпуска — антикварная штучка.

Теперь, вооруженный уликами и revolverом, Маккой направился в **китайский квартал**. Он без труда припарковал свой спиннер прямо напротив рестораника Хауи Ли. Его внимание привлекли сразу два человека. **Первый** сидел за прилавком и, похоже, наслаждался искусственным суши (настоящее с послевоенного времени стало роскошью, которую немногие могли себе позволить).

На нем был великолепный **Красный** пиджак. К сожалению, он не стал задерживаться. Отмочив пару дурацких шуток, он направился своей ковыляющей походкой прочь от забегаловки. Маккой не понравился этот тип. Однако неприязнь не являлась достаточным основанием для ареста. Поэтому Рей решил перекличнуться на **второго** интересного человека — на нового повара ресторана. Но этот толстяк уже успел улизнуть на кухню. Прежде, чем пойти вслед, Маккой **порасспросил** о нем самого **Хауи**. Похоже, тот знал не намного больше детектива. Устроился тот на работу недавно — около месяца назад. Готовил очень неплохо. Люси? Нет, Люси никогда не появлялась тут. Меню и палочки? Да, это его, Хауи. Не мог бы Маккой показать эти вещдоки остальным полицейским, чтобы те почаще закахивали отвеждать суши?

Рей понял, что подробности придется узнавать у повара. Он тяжело вздохнул и **пошел** вслед за Зубеном (так звали повара) на **кухню**. Зубен перемешивал суши в большом чане. Когда Маккой появился в дверном проеме, повар окинул его неприветливым взглядом маленьких глазок, но ничего не сказал, только продолжил свое занятие.

Рей посмотрел на Зубена снизу вверх и, набравшись наглости, **спросил** его о **Люси**. Через десять секунд детектив понял свою ошибку. Вслед за словами о том, что Зубен не знает, не знал и знать не хочет, кто такая Люси, в Маккой полетел гигантский чан с хорошо перемешанным суши.

Выбор 1 А) К счастью, Маккой был готов к такому повороту событий. **Прыжок** (целком мышью в правой части экрана) — и Рей увернулся от раскаленного снаряда. Суп разлился по всему полу, но не дошел до Маккой. Детектив быстро вскочил на ноги и с пистолетом наготове **выбежал** вслед за Зубеном. **Конец выбора 1.А**

Выбор 1 Б) Все произошло так быстро, что Маккой не успел и глазом моргнуть, как оказался на полу, барахтаясь в вонючей кипящей луже. Но уже через несколько минут

Рей снова был на ногах и с пистолетом наготове. **Конец выбора 1.Б**

Он знал, что тот скрылся за **поворотом** грязного переулочка, куда вела дверь черного хода рестораника, но не стал стрелять вслед — это было бесполезно. Детектив лишь сжал покрепче рукоятку пистолета и побежал быстрее. За поворотом был тупик. Справа стоял мусорный ящик, в котором копался какой-то человек.

Улизнуть отсюда можно было только одним путем — через **дверь**, ведущую в какой-то склад. Маккой забежал туда и огляделся.

Зубена нигде не было. Вдалеке, над лестницей, виднелась еще одна **дверь**. Маккой побежал туда. Еще один коридор с дверью в конце.

Если вы выбрали **1.А** Как только детектив подбежал к этой двери, сзади выпрыгнул Зубен с ножом мясника. Пистолет как будто сам прыгнул Рейу в руку.

Выбор 1.А а) Детектив прицелился и **выстрелил**. Зубен продолжал идти вперед. В его глазах Маккой прочитал огромное желание жить. Этого желания у Рей было ничуть не меньше. Поэтому, он прицелился и **выстрелил**. Еще, еще и еще... Наконец репликант упал. Трясущимися руками Маккой убрал пистолет назад в кобуру. Пот лил с него ручьями. На **труп** Зубена детектив нашел фотографию того в военной форме. Маккой только что прикончил ветерана войны. Но он был репликант, и теперь был по другую сторону баррикад.

Рей спустился на склад и вдруг увидел своего старого знакомого, шутика в красном пиджаке. На этот раз тот сказал, что не там свернул. "Шутники!" — подумал Рей, убрав пистолет назад, в кобуру. **Конец выбора 1.А.а.**

Выбор 1.А б) Детектив посмотрел в глаза Зубену. В них он прочел огромное желание жить. Это было так неожиданно для Маккой, который привык думать о репликантах, как о роботах, что он медленно **положил пистолет назад**, в кобуру и крикнул Зубену, что не хочет тому ничего плохого.

Зубен явно не ожидал такого поворота событий и убрал нож. Когда же Рей сказал, что он — один из Бегущих По Лезвию Бритвы и хочет получить информацию, повар, постукав по лысой голове указательным пальцем, устремился в дверь, рядом с которой стоял детектив. Еще секунда — и дверь закрылась с другой стороны. Рей снова **спустился на склад**. **Конец выбора 1.А.б.**

Выбор 1.А в) Увидев, что Зубен приближается к нему с очень решительным видом и тесаком внушительных размеров, детектив решил **вложить пистолет в кобуру** и попробовать вытащить из Зубена какую-нибудь важную информацию.

Зубен явно не ожидал такого поворота событий и убрал нож. Когда же Рей сказал, что он — один из Бегущих По Лезвию Бритвы и хочет получить информацию, повар, постукав по лысой голове указательным пальцем, устремился в дверь, рядом с которой стоял детектив. Маккой понял, что может упустить его. Он **выхватил пистолет** и сделал пару выстрелов. Но они уже ничего не решали. Еще секунда — и дверь закрылась с другой стороны. Рей снова спустился на склад. **Конец выбора 1.А.в**

Если вы выбрали **1.А**. Дверь на главную улицу была открыта, и сквозь нее виднелись



мигалки полицейского спиннера. Это оказался **Гафф** — старомодно одетый мрачный охотник. Он поздравил Маккоя с первой встречей с репликантом и рассказал о деле, которое возможно было связано с делом Рей. В прошлом месяце репликанты угнали Лунный Автобус. Все пассажиры были убиты. Винтовые и автобус пока не были найдены.

Рей, который к тому времени немного успокоился, принял информацию к сведению, покивал и тяжелым взглядом проводил зануду, который, постукивая тростью, направился к спиннеру. **Конец 1.А**

Если вы выбрали **1.Б**. Маккой подошел к **двери** в конце коридора и подергал ручку. Дверь была плотно закрыта. Кажется, на этот раз Зубену удалось улизнуть. **Конец 1.Б**

Детектив вернулся к **мусорному ящику** и порылся в его недрах. На этот раз ему повезло — он нашел автомобильный номер. Он в точности совпадал с тем, что на фотографии машины преступников. Вдруг Рей почувствовал смертельную усталость. Это был тяжелый день. Маккой вернулся к своему спиннеру и направился домой. Через пару минут он уже шел по направлению к лифту. Это был не фешенебельный квартал, но дом был расположен рядом с участком, и квартиры стоили недорого. Рей вызвал **лифт** и, пока тот поднимался на крышу с первого этажа, от нечего делать стал оглядываться по сторонам.

Если вы выбрали **1.Б**. Вдруг он заметил массивную фигуру, вылезшую из-за какого-то уступа на крыше. Фигура была слишком уж знакомой, прихрамывала и в руке держала тесак. Это был Зубен! Детектив **вытащил пистолет** и начал стрелять. Один выстрел, другой, третий... десятый. Наконец, Зубен упал, не дойдя до Маккоя несколько метров. Рей вытер пот со лба. На этот раз ему повезло.

Тем временем, на крыше приземлился еще один спиннер. Оттуда вылез **Гафф** — известный стервятник. Этот охотник любил давать советы другим и совать нос в чужие дела. Многие его за это недолюбливали. Вот и сейчас он поздравил Маккоя с первой встречей с репликантом и рассказал о деле, которое могло быть связано с делом Рей. В прошлом месяце репликанты угнали Лунный Автобус. Все пассажиры были убиты. Винтовые и автобус пока не были найдены.

Рей, который к тому времени немного успокоился, принял информацию к сведению, покивал и тяжелым взглядом проводил зануду, который, постукивая тростью, направился к спиннеру. **Конец 1.Б**

Тем временем лифт наконец-то доехал до крыши. Маккой сказал **номер** своей квартиры — 88f. Через минуту он уже стоял на пороге своего дома. Квартирка была довольно скромной, двухкомнатной, зато был балкон. Первая комната служила "кабинетом". Там

стояла машина для анализа фотографий. В другой комнате была кровать, телевизор и телефон.

Собака встретила хозяина громким лаем. Первое, что сделал детектив — **покормил Мэгги**. Она помогала ему забыть ужасы, с которыми он встречался ежедневно. Это было лучшее существо на Земле.

Рей прошел в соседнюю комнату и вышел на балкон. Изредка мимо пролетали спиннеры. Под ногами лежало море огней. Пронизывающий осенний ветер принес запах дыма с окраин. Маккой стало холодно. Он плотнее закутался в пальто и вернулся в спальню.

Если вы выбрали **1.А.б**. Тут он заметил, что на **автоответчике** кто-то оставил сообщение. "Кто бы это мог быть?" — подумал Маккой. "Мистер Маккой?" — произнес приятный женский голос — "Я хочу сказать вам спасибо за все, что вы сделали для моих друзей." Рей не знал, кто это был. Но он был уверен, что это была Люси. Да, в такую переделку он еще не попадал. Главное, чтобы об этом не узнали его коллеги. Тогда все будет отлично. Он еще покажет этим репликантам свою "доброту". **Конец 1.А.б**

Если вы выбрали **1.А.а** Тут он заметил новое сообщение на **автоответчике**. "Кто бы это мог быть?" — подумал Маккой. Мужской голос с оттенком стали в голосе произнес какую-то поэтическую чушь. Такие бессмысленные сообщения не были редкостью в этом городе. Но это почему-то показалось Маккой более важным, чем другие подобные. Может быть, дело было в голосе? **Конец 1.А.а**

Перед тем, как отойти ко сну, Рей включил **телевизор**. Там передавали, как всегда, всякую чушь. (Внимание! Если по телевизору сказали о снятии с производства развлекательной модели репликантов — клоунов, это значит, что Гордо — шутник в красном пиджаке — репликант). "Утро вечера мудренее" — подумал детектив, и **отключился** вместе с программой новостей.

Второй акт

Маккой проснулся через несколько часов. В голове уже не царил такой хаос, как раньше. Не успел он умыться, как раздался телефонный звонок. На этот раз, это был Гузза. Он приказал детективу немедленно подъехать в корпорацию Тайрелла. Там произошёл взрыв. Один труп. Подозреваемый репликант скрылся. Были и хорошие новости. Камера безопасности записала почти все это на диск. Так что оставалось только найти подрывника.

Покормив собаку, Рей бросился к своему спиннеру и направился в сторону **Корпорации**. Это была самая богатая Корпорация города и одна из богатейших в мире. Продажа репликантов приносила баснословные прибыли. Поэтому офис компании располагался в двух громадных зданиях, похожих на египетские пирамиды. По высоте они напоминали Вавилонскую башню. На верхних этажах всегда светило солнце.

Внутри здания оказались не менее величественными, чем снаружи. Все блесло золотом, а где-то вдали работал громадный фонтан. Однако, охрана здания могла бы быть и получше. Видимо, одного человека, сидящего за терминалом около лифта, было недостаточно, чтобы уберечься от вторжения

непрощенных гостей.

Первым делом Рей поинтересовался, каким образом мог террорист со взрывчаткой проникнуть в святая святых научных разработок Корпорации. Не было ничего проще! Оказалось, что человек просто представился посыльным. Так как к Доктору Маркусу Эйзенделлару постоянно ходили посыльные, этого даже не сочли нужным проверить.

Как и было оговорено, **охранник** отдал Маккой диск с записью преступления и рассказал, как попасть к месту взрыва.

Лифт за несколько секунд домчал детектива на 66 этаж. Следы беспорядка были заметны уже при входе в лабораторию Эйзенделлара. На полу валялась **сережка**, которая показалась Рею знакомой. Конечно! Он уже видел браслет той же формы на лодыжке Люси, на фотографии. Похоже, что это дело было теснейшим образом связано с убийством животных (на полу, рядом с сережкой может валяться **рекламный буклет** модели репликанта для развлечения старичков. Наличие брошюры означает, что Люси — репликант).

Теперь можно было начать осмотр места взрыва. За некогда герметичной **дверью** (в помещении, где произошёл взрыв, почти всегда поддерживалась невесомость) Рея ожидала ужасное зрелище.

В полупрозрачных стенах комнаты, похожей на гигантский аквариум в форме полусферы, зияли дыры. Кровь была везде: на полу и на стенах. По комнате ходил **фотограф** — невозможный, выдавший виды человек. Время от времени он останавливался, спускал затвор и продолжал свое хождение.

В углу валялся труп огромного жирного мужчины. Это и был Доктор Эйзенделлар. Пересилив отвращение, Рей осмотрел **труп**. В черепе Доктора застрял провод детонатора бомбы. Маккой аккуратно вытащил его и приобщил к делу.

В правой части комнаты лежало три трупа почти одинаковых собачек. Взрыв был такой силы, что **ошейник** одной из них отбросило в сторону. Детективу даже удалось разглядеть имя на ошейнике — Рикки. Видимо, Эйзенделлар не хотел забывать это слово.

Посередине комнаты стояла **коробка** из-под еды. С такими коробками ходили разносчики забегаловки Kingston Kitchen. Маккой с трудом вспомнил, что это находится где-то неподалеку от птичьего рынка.

Детективу явно хотелось уйти побыстрее, но он должен был задать **фотографу** один важный вопрос. Кому принадлежит сережка, найденная в соседней комнате? Оказалось, что фотограф не в курсе дела. Он лишь высказал предположение, что ее могла обронить женщина-детектив. Как же ее звали?.. Конечно! Стил, Кристал Стил.

Маккой про себя улыбнулся такому предположению. Он знал Кристал не очень хорошо, но того, что он знал, было достаточно, чтобы понять: серга была явно не в ее вкусе.

Наконец Рей мог с чистой совестью покинуть место преступления. Он получил всю необходимую информацию, даже чуть больше. Однако он задержался на несколько минут в "прихожей". Детективу стало интересно, чем же был так заинтересован преступник, что даже не заметил потери своей "драгоценности".

Прямо над местом, где Маккой нашел сергу, стоял **компьютер**. В логе были заре-



гистрированы 12 попыток несанкционированного доступа! Рею стало интересно, что же с таким рвением искал преступник. Детектив решил сам попытаться счастья. В ответ на запрос он набрал: "Рикки". Есть! В ответ компьютер выдал информацию по ДНК репликантов. Маккой не был уверен, зачем она была нужна ему, но в будущем это могло помочь расследованию.

На выходе из лифта Рей столкнулся с "железной охотницей" — **Стилом**. Из разговора оба поняли, что их дела, кажется, пересекаются. Стил уехала разыскивать новые улики, а Маккой остался, чтобы допросить **охранника**.

К сожалению, тот смог сообщить немного нового. Он подтвердил предположение детектива о том, что серьга не принадлежит обслуживающему персоналу, рассказал в общих чертах о работе Эйзенделлара, ответил что-то вроде "ого!", когда ему сообщили о попытке преступника проникнуть в сеть Корпорации с терминала Доктора. Маккой понял, что в этом здании никто ничего не знает. Конечно, кроме Доктора Тайрелла. Но охранник не знал (опять!), как можно записаться на прием к Тайреллу.

Рею необходимо было видеть главу Корпорации. Только он мог ответить на некоторые важные вопросы, возникшие в ходе расследования. Но для этого надо было найти человека с связями.

В любом случае, путь Маккой лежал в полицейский участок. Для начала он решил проанализировать имеющиеся улики и скачать с мейнфрейма те, что относились к делу, которое вела Стил. Прежде всего он попытался выжать все, что можно из **фотографии**, запечатлевшей преступника и жертву незадолго до взрыва. Удалось получить четкое **изображение** преступника.

Это оказался темнокожий высокий человек атлетического телосложения. В его ухе была серьга в форме стрекозы. В левой руке он держал взрывчатку, а в правой — автомат. При помощи увеличения, детектив получил четкое изображение взрывчатки.

Остальные две фотографии были не так уж важны. Представленные на них улики: **коробка Kingston Kitchen** (в левой нижней части фотографии) и **ошейник** с надписью "Рикки" на шее одной из собак, уже были подшиты к делу.

Оставалось только скинуть информацию в **мейнфрейм** справа и достать оттуда сведения о деле Стил.

Рей принялся жадно просматривать материалы, полученные от Кристал. Она также расследовала дело о взрыве. Но на этот раз взорвали одну из фабрик Тайрелла. Одним из свидетелей по делу проходил некий Спенсер Григориан, руководитель движения, добивающегося одинаковых прав для репликантов

и людей. "Какая чушь!" — подумал Маккой. Подозреваемых же было двое: чернокожий мужчина, организовавший взрыв в Корпорации и некий Изо — японец, владелец магазинчика по продаже подержанных вещей.

Задержан на данный момент был только Григориан. Он сидел в катажке в подвале полицейского отделения. Рей решил, что пора перекинуться с ним парой фраз. Он знал, что Стил допрашивала его — у него были аудиозаписи допросов. Также ему было известно и то, что тест, называемый Voight-Kampff (или просто VK) показал, что Спенсер — человек. Но у Маккой было несколько вопросов к свидетелю. К тому же надо было проверить оборудование для теста.

Поэтому детектив спустился в **подвал**. Камеры предварительного заключения были рассчитаны на десятки, если не сотни человек. Коридор индивидуальных клеток тянулся далеко-далеко и исчезал где-то за поворотом. Но сейчас из всех камер только одна была занята.

За решеткой Рей увидел человека в дорожном костюме, с немного детским и обиженным выражением лица. Было ясно, что это — **Спенсер Григориан**.

Как только детектив заговорил с ним, тот начал просить, чтобы его выпустили или вызвали его адвоката. Маккой ответил на все эти просьбы улыбкой — он знал, что закон почти всегда на стороне Охотников.

Поэтому, проигнорировав просьбу насчет адвоката, Рей начал допрос. Он уточнил подробности насчет Изо (*Внимание! Если Спенсер утверждает, что знает Изо около пяти лет, Изо — человек*), насчет самой организации (*Сохраните игру!*) и только после этого приступил к **VK-тесту**. После серии тестовых вопросов датчик подтвердил результат, полученный Кристал. Спенсер оказался человеком.

Теперь Маккой знал, что его оборудование исправно и мог продолжать свое расследование. Но сначала надо было найти кого-нибудь, кто мог бы организовать встречу Маккой с Тайреллом. Самым высокопоставленным чиновником, которого Маккой знал лично, был лейтенант Гузза.

К сожалению, когда детектив спустился в просторный **холл** полицейского управления и зашел в **кабинет Гуззы**, хозяина там не оказалось. Зато на столе лежал чрезвычайно любопытный документ — **ордер на заказ** огромного количества оружия. Надо было уточнить это у ответственного за лабиринт с препятствиями на **втором этаже**.

Из разговора с ним Маккой вынес только новые вопросы. Зачем лейтенанту понадобилось столько оружия? Также, ответственный дал Рею **квитанцию о получении**, заполненную лейтенантом. Сумма была приличная. Одна из **коробок с оружием** лежала у входа в тир. Но где же все остальные? Опять Маккой полез не в свое дело. Он дал себе клятвенное обещание (уже который раз) так не делать. Пока что он отнес это к загадкам и отправился вниз, посмотреть, не объявился ли Гузза.

Тот сидел на своем стуле в обычной позе и читал какую-то книгу. На просьбу об организации **встречи с Тайреллом** он отреагировал удивительно спокойно, пообещав все уладить. Это немного удивило Маккой. Он знал, что его босс имеет влияние в управлении, но не настолько же.

Однако Рей решил, что грех жаловаться на такой неожиданный подарок и, временно простив лейтенанту все его прегрешения, отправился **на встречу** с одним из самых могущественных людей Земли.

Его провели в кабинет для встреч Тайрелла. Именно там всегда был солнечный день. На жердочке под потолком сидела сова. Она выглядела как настоящая, но Маккой сразу понял, что это подделка. В комнату, негромко постукивая каблучками, вошла прекрасная (красивая было не тем словом) девушка в черном облегающем платье. Глаза и волосы у нее были цвета темной ночи. Маккой подумал, что в прошлом тысячелетии именно такими были девушки "из высшего общества". Вымирающий вид.

Это была помощница Тайрелла, Рэчел. "Доктор Тайрелл не сможет принять вас" — произнесла она чуть хриловатым голосом — "он уже встречался сегодня с мистером Деккардом из вашего подразделения."

Деккард был одним из лучших Бегущих по Лезвию Бритвы. Он ушел в отставку, но его уговорили вернуться специально для этого дела. Что ж, Маккой приходилось довольствоваться меньшим, чем Деккарду — беседой с помощницей.

На самом деле у детектива не было никаких особо важных вопросов к Тайреллу. На вопросы, которые у него были, Маккой сам уже дал ответы. Рэчел только подтвердила, зачем репликантам потребовалась информация о ДНК — они хотели продлить срок своей жизни. Четыре года — слишком короткий срок.

В разгар спора о том, какую опасность представляют репликанты, начало темнеть. Нет, это не солнце погасло. В залу вошел невысокий человек лет пятидесяти. С его входом окна автоматически зашторились. Это и был знаменитый Доктор Тайрелл, создатель искусственной жизни. Спор продолжился, но уже с ним. Рэчел незаметно покинула комнату. Через несколько минут Тайрелл спохватился и поинтересовался, удовлетворен ли Маккой беседой. Маккой чувствовал, что забыл спросить что-то важное. Но он никак не мог вспомнить, что.

По дороге на **птичий рынок** (а именно туда Маккой отправился после разговора с Доктором), он пытался вспомнить. В конце концов Рей бросил это дело и вернулся к реальности. Реальность же состояла в том, что он стоял на птичьем рынке. Вдали мерцала неоновая вывеска с изображением стрекозы.

Видимо, там и была расположена палатка, где продавали насекомых. На всякий случай детектив спросил об этом у **продавца рыбы**. Тот действительно показал в направлении вывески, но попутно попытался убедить Маккой в необходимости приобрести рыбу.

Однако у Рея было другое мнение на этот счет. Дома его ждала собака, настоящая собака. Так что рыба-робот не была нужна. Он направился в сторону мерцающего знака. Продавщицей работала **старая женщина**, говорящая с каким-то латиноамериканским акцентом. Она ничего не знала о серьгах, одну из которых Маккой нашел на месте взрыва. Но она пообещала выяснить. В знак благодарности Рей купил у нее **браслет** с выгравированным на нем именем своей собаки. Это был лучший подарок, который он мог себе сделать.

Тут детектив почувствовал на себе чей-то пристальный взгляд. Оглянувшись, он увидел, что на него смотрит **продавец змей**. Тот стоял справа от палатки с насекомыми. Вокруг шеи у него была обмотана змея. Сначала он пытался продать ее детективу, но после нескольких дополнительных вопросов, наконец выложил все начистоту.

Хасан (так звали продавца) хотел доложить Маккоу о "забавах" местного владельца оружейного магазина — Боба. По словам продавца, Боб не давал житья всей округе. Честнейшему же гражданину Хасану Боб угрожал оружием!

Рей не мог не проверить этот донос. Он пошел **налево от палатки** и вышел прямо к **магазину** Боба. Детектив зашел внутрь и чуть не ахнул. Все стены были увешаны прекрасными образцами оружия. Такого в полицейском участке не выдавали. Напротив входа стояла **камера** в форме автомата. Она следила за всеми передвижениями клиентов.

Боб тепло поприветствовал Маккоя. Когда же владелец магазина узнал, что его клиент — Бегущий по Лезвию Бритвы, то изобразил неподдельное счастье. Они вспомнили нескольких общих знакомых, и Рей с тяжелым сердцем попросил у Боба разрешения проверить его с помощью VK-теста. Тот согласился на удивление легко, даже с какой-то радостью.

Когда детектив заговорил с Бобом после теста (конечно же Боб оказался человеком), тот захотел взглянуть на портативную базу данных KIA, которая всегда с собой у каждого охотника. Рей разрешил — он не мог понять, зачем владельцу магазина это понадобилось.

— Стандартная? — с некоторым оттенком превосходства спросил торговец.

— Конечно! — отозвался Рей.

Тогда Боб предложил немного модифицировать базу данных, чтобы Маккой мог выбирать, какие данные сбрасывать в мейнфрейм, а какие оставлять для личного пользования.

Детектив сразу сообразил, какие преимущества ему это сулит (а заодно и понял, как другие Охотники умудрялись раскрывать дела с минимальным количеством улик). Через пару минут KIA была возвращена Рею в целости и сохранности. Только... чуть-чуть модифицированная. Теперь, чтобы не сбрасывать данные об улике в мейнфрейм, надо было выделить эту улику правой кнопкой (мышью).

Но у Маккоя было еще несколько вопросов к Бобу. Ему надо было узнать, кто мог продать репликантам **автоматы**. Владелец магазина, похоже, не был в этом замешан. Тем более он утверждал, что этих автоматов у него нет в продаже больше года. Однако, по его словам, Изо — торговец подержанными вещами — подрабатывал в оружейном бизнесе. Изо! Маккой слишком часто стало попадаться это имя. Для себя детектив решил, что пора было познакомиться с этим типом поближе.

К каждому "знакомству" Рей любил готовиться. Тем более к знакомству с человеком, торгующим нелегальным оружием. **Патроны**, которые выдавали в неограниченном количестве офицерам в участке, годились только для тира. Возникало ощущение, будто их делали специально, чтобы не портить мишени.

Поэтому Маккой попросил Боба поискать что-нибудь попримечнее. Порывшись под прилавком, тот достал пачку великолепных патронов. Конечно, ими нельзя было убить репликанта с одного выстрела, но трех должно быть достаточно.

Маккой решил не портить настроение такому рубахе-парню как Боб, рассказом о доносе Хасана, и, попрощавшись, он направился на поиски магазинчика Изо.

По дороге детективу встретила **забегаловка Kingston Kitchen**. Заведение оказалось очень маленьким — не было ни зала, ни столиков. Хозяйкой была дородная пожилая **женщина**, говорящая с ужасным ямайским акцентом. Основные доходы она получала от заказов на дом. Причем, фирменным блюдом считалась не курица, а тушеное мясо. Маккой, рискуя нарваться на приглашение отведать мясца, показал хозяйке **фотографию Садика**. Однако она отрицала, что этот молодой человек когда-либо работал у нее.



Зйзенделера же она знала и знала хорошо, но уже с прошлого месяца не принимала у него заказы. "Этот нехороший человек никогда не платит вовремя!" — возмущалась хозяйка. Тут детектив перестал задавать вопросы. Он не очень хотел тратить деньги на мясо весьма сомнительного качества. Что ж, здесь ему не повезло — ниточка оборвалась. Теперь он надеялся на везение у Изо.

Его магазинчик нашелся очень быстро. Он был прямо за баром, где, несмотря на поздний час, лежала лишь парочка завсегдатаев. По дороге Рей столкнулся лицом к лицу с лейтенантом Гузза. Это была необычная встреча. Лейтенант был явно раздосадован тем, что его увидели в этом квартале. Он постарался как можно быстрее отжаться от Маккоя. Последнего такое поведение лейтенанта удивило и насторожило. Возможно, это не связано с Изо, но ведь может быть иначе...

На время детектив забыл про Гузза. У дверей магазина стоял человек азиатской внешности, маленького роста и с мечом за спиной. Он буквально сверлил Маккоя своими узкими глазками. Рей понял, что это и есть тот самый **Изо** и подошел к нему.

Человек, представившись, подтвердил эту догадку и предупредил, что дает каждому потенциальному покупателю две минуты на формулирование описания желаемой покупки. В переводе на повседневный язык это означало: "Убирайся куда подальше!" В ответ на это, Рей тоже начал разговор издалека, спросив о драгоценностях в форме стрекозы. Как и предполагал детектив, Изо "ничего не знал" об этом.

После первого же вопроса японец ушел в свой магазинчик. Маккой пришлось побродить немного по округе, пока он снова не увидел **Изо**, проходя мимо его магазина. Теперь

детектив почувствовал охотничий азарт и решил "брать быка за рога". "Что вам известно о **Спенсере Григориане**?" — напрямик спросил он. Но Изо с неизменной улыбкой на тонких губах продолжал все отрицать. Он доварился до того, что говорил, что не знает, кто такой Григориан. Потом в ход пошли угрозы, а под конец — то, что Маккой поначалу принял за подкуп.

Изо достал откуда-то старый фотоаппарат и предложил сфотографировать детектива. На память. Не дожидаясь согласия, он нажал на кнопку. Яркая вспышка ослепила детектива на несколько секунд. Этих секунд оказалось достаточно, чтобы японец бросил камеру и побежал в подвал своего магазина, предварительно захлопнув входную дверь.

Детектив очень быстро оправился от неожиданности, взял **камеру** (там было несколько фотографий, сделанных до этого), метким выстрелом снес **замок** на двери и бросился в погоню.

То, что он увидел в подвале просто ошарашило его. Полицейские рации, гранаты, оружие, разрешенное только в колониях — **все это** мирно стояло у стены и ждало покупателя. Но это могло подождать. Изо ждать явно не собирался. Он улизнул через проем в стене. Тот вел в какую-то подземную "пещеру", которая при ближайшем рассмотрении оказалась канализацией.

Оттуда были два пути: вглубь подземных коммуникаций или наверх. Маккой предпочел **вылезти наружу**. Как оказалось, не зря. Рядом с люком стоял, отряхивая грязь, японец. Увидев детектива, он выхватил меч и стал угрожающе крутить им перед носом Рея. Времени достать пистолет не было. Вся его жизнь как будто пронеслась перед глазами Маккоя. Он закрыл глаза и приготовился к отходу в мир иной. Но тут...

Вариация 1 А (Изо — репликант) Раздался выстрел, и японец упал как подкошенный. **Конец вар. 1 А**

Вариация 1 Б (Изо — человек):

— Не двигайся, Йоши! — выкрикнул уверенный женский голос и произнес:

— Меня зовут Изо — японец медленно убрал меч в ножны.

— Какая разница — ответила Кристал, вовремя оказавшая рядом.

Теперь Рей был уверен, что японский друг попадет в камеру надолго. **Конец вар. 1 Б**

Рей был обязан Стил жизнью. Конечно, он не стал ей это говорить — она и так вела себя, по его мнению, слишком покровительственно. Ему очень хотелось узнать о ее деле. Он еще не привык к тому, что между Бегущими по Лезвию Бритвы существует огромная конкуренция за каждого репликанта. А тут их была целая группа и группа опасная.

Вместе с Изо, для Маккоя оборвалась последняя ниточка в деле об убийстве животных. Но перед тем как сесть в спиннер, на детектива вдруг нашло озарение. "Если репликанты убили одного ученого Тайрелла, они наверняка попытаются добраться и до других" — подумал он. Также он вспомнил о том, что некоторые ученые работали по контракту в лабораториях на DNA Row. Там не было такой охраны, как в корпорации. Там вообще не было охраны!

От волнения Маккой не сразу смог завести спиннер. Но как только машина поднялась в воздух, Рей включил мигалки и мотор на полную мощь. На **DNA Row!**

Однако, когда детектив добрался до места, казалось, что все спокойно. Только четверо вьетнамских велосипедистов проехали навстречу, да снова попался этот **чужак в красном** пиджаке. У Рея не было времени, чтобы выяснять, что здесь делает этот "шутник".

Приземлившись, он сразу кинулся к **зданию справа** и влетел внутрь. Маккой был встречен негодующими воплями ученого. На этом японце был странный костюм, видимо с подогревом. В лаборатории было действительно холодно, но не потому что отключили тепло (с теплоснабжением в 21м веке было все в порядке). Отовсюду на Маккоя смотрели... глаза. Много-много глаз. Этот ученый занимался разработкой органов зрения для репликантов.

Ученый требовал (со страшным японским акцентом), чтобы детектив ушел. Только известие о смерти Эйзенделлера немного выбило научного хмыря из колеи. Но диалога не получилось. На **вопрос** о степени знакомства с Эйзенделлером, биоинженер пробормотал себе под нос нечто невразумительное. Маккою удалось разобрать только что-то вроде "Эйзенделлер мертв, Мораджи может быть мертв". Оказалось, что Мораджи — ученый, работающий напротив — не появился на ужине. На звонки он тоже не отвечал.

Детектив понял, что нельзя терять ни секунды, и побежал на улицу. Перебежав через дорогу, он вошел в **дверь под вывеской Derm Design**. Там ему открылась странная картина. Прикованный к полу, рядом с креслом сидел человек азиатской внешности. Он был одет во все белое. На кресле, подмигивая детективу разноцветными лампочками, лежала бомба.

"Помогите мне..." — почти пропыхал человек. Маккой и без этого догадался достать пистолет. Сердце его билось так же часто, как в тот момент, когда на него шел Зубен с тесаком в руках. Рей хорошею прицелился и выстрелил в **наручники**, которым был прикован человек. "Бежим!" — закричал тот. Маккой не заставил себя долго упрашивать. Он **выскочил** из двери и отбежал как можно дальше. Но человек все не появлялся. Вот-вот должен был прогреметь взрыв, а его все не было. Вот он наконец-то появился в дверях, человек, спасенный Охотником. Не успел он отбежать и трех метров, как прогремел взрыв.

Даже Рея, который стоял довольно далеко, немного оглушило. **Мораджи** (это был он) отбросило на несколько метров. Он лежал на земле, истекая кровью. Перед тем, как отойти в мир иной, ученый успел описать тех, кто устроил этот взрыв. Словесное описание в точности совпадало с фотографиями подозреваемых: чернокожий подрывник и "Дракула". Им нужна была информация по ДНК, и Мораджи пришлось ее отдать. Уже на последнем издыхании он прошептал: "Предупреди близнецов..." И умер.

Тут на место взрыва прибыла **полиция** в лице патрульного. Маккой предъявил ему свои документы и пошел осматривать место взрыва. Он уже привык к подобным зрелищам и хладнокровно анализировал открывшуюся его глазам картину.

Вариация 2 А) Это была явно работа профессионала. Причем профессионала, натренированного за пределами Земли. Только такой специалист мог организовать направ-

ленный взрыв такой мощности (Это означает, что **Садик** — репликант). **Конец вар. 2 А**

Вариация 2 Б) Это явно была дилетантская работа. Заряд был слишком мощным, для убийства одного человека и слишком слабым для того, чтобы вышибить дверь в дальней стене комнаты (**Садик** — человек). **Конец вар. 2 Б**

Конец вар. 2

Теперь Маккой должен был предупредить близнецов, которые жили **"этажом выше"**. Входная дверь была открыта, а квартира пуста.

Собственно, "квартира" состояла всего лишь из одной комнаты. Весь стол справа занимал солидных размеров видеофон. Под столом и на нем валялся мусор (возможно, здесь успели побывать репликанты?). Слева стояли несколько манекенов. В одном из них, с **красной лентой**, обернутой вокруг торса, детектив обнаружил тайник. В нем лежало **письмо**. Когда Маккой прочитал обратный адрес, то не поверил своим глазам! Это был адрес Ранситера!

Но то, что детектив нашел в конверте, удивило его еще больше. Там были деньги. Не одна сотня. Было ли это простым совпадением или нет — это Рею еще предстояло выяснить. Пока же он продолжил поиск вещей, которые могли помочь расследованию.

Шаря по столу, детектив наткнулся на **автоответчик**. Новых сообщений не было, зато было одно записанное. Оно оказалось от некоего Себэстиена. Он, видимо, был в отличных отношениях с Доктором Тайреллом. Судя по этой записи, он пытался убедить того взять близнецов на прежнюю работу, и сообщил, что будет у себя всю ночь. Маккой не знал где это, но решил попытаться выяснить.

Единственный человек в округе, который что-то знал, но еще не все рассказал Рею, был **разработчик глаз**. Поэтому через несколько минут детектив вновь появился в дверях холодной лаборатории, чем вызвал у ученого очередной приступ бурного негодования. Но после того, как Маккой сообщил ученому о смерти его коллеги, Мораджи, тот согласился уделить полицейскому несколько



минут.

На этот раз разговор получился гораздо более плодотворным, чем раньше. Рей узнал много нового об ученых, занимавшихся разработкой ДНК для репликантов.

Люфер и Лэнс оказались сиаемскими близнецами, которых и надо было предупредить. Их за какой-то проступок уволил Доктор Тайрелл. Себэстиен был крупнейшим разработчиком нервной системы для репликантов и большим другом близнецов. Он жил в полузаброшенном доме, бывшем отеле, через квартал отсюда.

"Что ж, надеюсь г-н Себэстиен не очень удивится позднему визиту охотника." — поду-

мал Маккой. По **проулку** слева от лаборатории разработки глаз, Маккой отправился в сторону мрачного особняка, черневшего неподалеку.

Входная дверь оказалась открыта, и детектив вступил в темноту подъезда. Здание действительно оказалось бывшей гостиницей. На второй этаж здесь вела лестница, но был еще и лифт, причем не только был, но и работал.

Однако Маккой предпочел подняться по лестнице. Он осторожно толкнул **дверь**; она тут же распахнулась. Внутри не было никаких следов хозяина, но отовсюду доносились подозрительные шорохи и топот. Когда мимо Рея прошел первый карлик-уродец, детектив едва удержался от выстрела, но потом рассмеялся. Он совсем забыл о профессии хозяина. Видимо, он сам сделал этих смешных человечков, чтобы не было так одиноко в мрачных комнатах по вечерам.

Что ж, хозяина не было — может оно и к лучшему. Было время узнать, что представляет из себя этот инженер. **Комната справа** была чем-то вроде игровой. Там стояли шахматы, бильярд, в который, судя по пыли и заваленному всяким хламом столу, давно не играли, было несколько манекенов — не иначе прототипы для репликантов. На столике кипели несколько искусственных яиц.

В следующей комнате стоял компьютер. Он был включен и, судя по надписи на экране, недавно что-то выводил на принтер. Однако печать была прервана только что. Вряд ли это была работа человечков, расхаживающих по всему дому. Маккой внимательно оглядел комнату, но больше ничего подозрительного не заметил. Чтобы продолжить печать, Рей нажал на **педаль**, подсоединенную к принтеру. Он так и думал! Данные по ДНК. Заочные знакомые детектива были здесь, причем недалеко.

Держа наготове пистолет, Рей устремился в **следующую комнату**. Эта комната была чем-то вроде кладовой. Там было полно всякого старого ненужного хлама. Никого из репликантов там не оказалось — только игрушки Себэстиена. **Соседняя комната**, видимо, служила ванной. Там стояли несколько раковин. С водой в доме было, пожалуй, слишком хорошо — она ручьями лилась с крыши. **Деревянная лесенка** вела на следующий этаж.

Когда Рей поднялся наверх, ему показалось, что в темных коридорах впереди мелькнула и исчезла какая-то тень. Детектив осторожно прошел **вперед**. Казалось, что в следующую комнату вела лишь одна дверь. После некоторого размышления Рей выбил все **стеклянные дверцы** шкафа, стоящего у стены и с его помощью, как по лестнице, забрался на **крышу**.

Как только голова Рея показалась из дыры в крыше отеля, за горло его подхватила чья-то "заботливая" рука черного цвета и втянула на крышу. Через мгновение эта же рука отбросила детектива метров на пять в сторону. "Ну вот мне и конец!" — подумал детектив, теряя сознание.

Третий акт

Он ошибся. Через двадцать минут Маккой очнулся. Он обнаружил, что привязан к стулу. Напротив него на полу сидела девочка лет 14 с розовыми волосами. В руках она

держала куклу.

— Люси, — пробормотал Рей, — сколько я уже здесь?.

Люси — а это была действительно она — не ответила на вопрос.

— Ты и есть тот самый Охотник? — прошептала она.

— Да, я — Бегущий по Лезвию Бритвы.

— Но почему? Что ты имеешь против нас?

— Это моя работа.

— Но ведь ты не сделаешь мне ничего плохого?

Маккой с дрожью в голосе ответил: "Нет, я обещаю." Тут девочка подбежала к Рею, чмокнула его в щеку и, весело и звонко рассмеявшись, выбежала из двери.

Детектив же остался сидеть на стуле. Но он не намеревался дожидаться здесь прихода Кловиса (так звали бородача, похожего на вампира) или Садика (имя чернокожего террориста). Маккой стал искать глазами предмет, о который можно было бы перетереть веревку. В конце концов его взгляд упал на **радиатор** под забитыми досками окном. Подпрыгивая туда на стуле, Рей развернулся и стал резать веревку. Наконец ему это удалось. Он размотал веревки, которыми были связаны ноги и встал. Он был готов продолжать расследование. Но служебного рвения уже немного поубавилось.

Маккой проверил, все ли цело. Болели ребра и шаталась пара зубов, но ничего не было сломано. Рей проверил карманы: все было на месте, даже пистолет.

Детектив окинул комнату быстрым взглядом. Казалось, здесь не было ничего ценного. Видимо, это был какой-то дешевый отель на отшибе. Стол, стул, пара матрасов на полу. Не было даже кроватей. Рей начал обыск. **Желтый кружок** под стулом сразу привлек его внимание. Конечно, это было не золотое украшение, но стоило никак не меньше. Это была головка настоящего сыра! Маккой не мог вспомнить, когда в последний раз видел такую роскошь. Он едва удержался от того, чтобы попробовать его на вкус.

Рей прошел в **угол** комнаты, туда, где лежала подстилка Люси. Рядом на полу, будто специально кем-то оставленная, лежала **фотография Лунного Автобуса**. О его похищении как-то упоминал Гафф. 50 погибших.

Поклопавшись под подстилкой, детектив извлек оттуда **жетон для зала игровых автоматов**. Он знал, где располагался зал — неподалеку от улицы ночных клубов и развлечений. Затем на глаза Рея попала **тряпичная кукла**, лежащая на подушке. Он поколебался, но потом все-таки взял ее и приобщи к уликам.

Что ж теперь в комнате действительно не было ничего ценного. Детектив вышел в холл отеля и увидел следующую картину: широкоплечий высокий человек душил менеджера. Когда Маккой окликнул эту парочку, человек разжал пальцы, и менеджер с грохотом упал на пол. Маккой еще раз окликнул человека, который тем временем медленно шел к выходу. Тот неспеша обернулся и начал нудно рассказывать о том, что кто-то из Охотников взял его фотографии, что он ни в чем не виноват, и прочую ерунду.

Маккой было не до посторонних, поэтому, поинтересовавшись, не видел ли человек похитителей Маккой, он отпустил широкоплечего громилу на все четыре стороны.

У менеджера в ближайшие полчаса что-либо спрашивать было бесполезно. Поэтому Рей решил заглянуть в номер, соседний со "своим". Судя по тщательности, с которой был прочесан номер, там действительно побывали Охотники.

Детектив начинал жалеть, что отпустил громилу. Несмотря на обещание не лезть в дела других охотников, Рей обыскал номер повторно. Это стоило затраченных усилий. В ванной валялась **странный чешуйка**, а в ящиках шкафчика Маккой обнаружил **полицейский значок Холдена**. Холден был одним из знакомых Маккой, такой же Бегущий по Лезвию, как и Рей, но чуть более опытный.

Об этом должен был знать лейтенант. Детектив вышел на улицу и огляделся. Его машины поблизости не было, зато на свалке рядом с отелем валялась другая — разбитый **черный Понтиак 1995 года**. Номера, конечно, не было, но идентификационный номер оказался на месте. Владельца машины можно было установить при помощи мейнфрейма в участке. На всякий случай Маккой осмотрел салон. Там он нашел **обертку** от противотуманного средства для собак.

Это средство продавали только в одном месте в городе — напротив зала игровых автоматов, того же зала, жетончик из которого лежал у детектива в кармане. Но туда ехать было еще рано. Надо было разобраться с другими уликами. В частности, надо было заехать на птичий рынок — торговка насекомыми могла выяснить что-нибудь насчет себрежек в форме стрекозы.

Пройдя по **улочке слева**, Маккой вышел прямо к лабораториям ученых. Он без труда нашел **машину**, припаркованную за углом, и направил ее к полицейскому управлению.

Прежде всего Рей отправился к **Гузза**, чтобы отдать ему **значок Холдена**.

Затем путь лежал к **мейнфрейму**. Надо было определить владельца машины, которую он нашел у отеля, и проанализировать фотографии.

Через несколько секунд после ввода данных мейнфрейм уже выдал ответ.

Вариация 3 А) Автомобиль был продан женщине по имени Дектора. В полицейском компьютере не было о ней никакой информации (То, что автомобиль зарегистрирован на Дектора означает, что она — человек).

Вариация 3 Б) Автомобиль был продан Блейку Вильямсу. Такого человека в городе не существовало; имя оказалось фальшивым (Означает, что Дектора — человек, а Люси — репликант). **Конец вар. 3 Б**

Вариация В) Автомобиль был приобретен два месяца назад в магазине подержанных автомобилей и недавно был украден. Запрос информации о покупателе выдал, что тот был доктор, обеспеченный человек и образцовый гражданин. Так что этот след никуда не вел (Означает, что и Люси, и Дектора — люди) **Конец вар. 3 В**

Конец вар. 3

Примерно такой ответ детектив и ожидал услышать. Единственной зацепкой с машиной мог стать бывший владелец — продавец подержанных автомобилей. Его магазин располагался рядом с залом игровых автоматов.

Но у Рея еще были дела в полиции. Он начал анализировать фотографии, которые ему удалось добыть: две из фотоаппарата Изо и одна — с Лунным Автобусом — из оте-

ля. На **первой фотографии** был изображен **Кловис** (бородастый подозреваемый) в компании красивой блондинки. Они сидели в баре, неподалеку от магазинчика Изо. Несмотря на то, что Кловис сидел спиной, Маккой удалось получить еще одну распечатку его лица. Фотография также запечатлела **камеру в баре**. Она висела на стене, в правой верхней части картинки и выделялась красной лампочкой.

Детектив решил, что стоит попытаться разыскать видеодиск от камеры, чтобы посмотреть на фотографию с другого ракурса.

Пока же он продолжил рассматривать другие изображения. На той **фотографии**, где был изображен Маккой, на заднем плане Рей заметил интересный вид.

Вариация 4 А) Красивая **блондинка**, та самая, что сидела с Кловисом в баре, несла в руках что-то завернутое в цветную ткань. По форме это очень напоминало клетку со скорпионами, которую Маккой давно еще заметил на прилавке у продавщицы насекомых. Но зачем кому-то могли понадобиться сто ядовитых скорпионов? **Конец вар. 4 А**

Вариация 4 Б) Стоящий спиной к камере человек в длинном пальто показывал что-то продавцу рыбы. Увеличение выявило, что это



была такая же **чешуйка**, какую Рей нашел в отеле. **Конец вар. 4 Б**

Конец вар. 4

Это напомнило Рею, что у него было еще одно дело на птичьем рынке. Но оставалась еще одна **фотография**, пожалуй, главная улика против репликантов. На переднем плане в позе оратора стоял **Кловис**. На фоне, рядом с дымящимся кораблем были видны еще две фигуры. Слева на фотографии был **Садик**. Фигура же справа казалась удивительно знакомой. Увеличение — с фотографии на Рея смотрело **его собственное лицо**! Но ведь это не мог быть он! Однако он там был. Маккой продолжал лихорадочно шарить увеличителем по изображению, пытаясь найти объяснение увиденному. Единственная вещь, привлекавшая его внимание была **отражением Корабля**. Да, да откуда-то в правой части фотографии был виден желтый дымящийся бок. Это было странно...

Полностью подавленный, выбитый из колеи, Маккой добрался до спиннера и как будто на автомате направил его к **птичьему рынку**. У него в голове никак не укладывалось: он и Корабль, он и Корабль...

Но надо было продолжать действовать. Потому что теперь от этого зависела жизнь не только репликантов; от этого зависела судьба, карьера и жизнь самого Маккой.

Перед тем, как подойти к продавщице насекомых, Маккой поинтересовался у **владельцы рыбной палатки**, кому принадлежит чешуйка, найденная в отеле. Чешуйка оказа-

лась не рыбьей, а змеиной. Детективу посоветовали обратиться за консультацией к Хасану, который зарабатывал деньги на рептилиях.

Хасана Рей нашел на обычном месте, рядом с палаткой насекомых. Тот подтвердил, что чешуя действительно змеиная и мимоходом упомянул, что к нему уже обращался один Охотник с таким же вопросом. Маккой не хотел наживать лишнюю головную боль — ему вполне хватало своей. Он оставил змеиные загадки неизвестному коллеге, а сам переключил свое внимание на владелицу лавки с насекомыми.

По ее довольному виду было понятно, что **хозяйка палатки** явно что-то выяснила по поводу коллекции драгоценностей. Так и оказалось. Коллекцию с аукциона приобрел владелец какого-то ночного клуба. К сожалению, она не могла сказать, какого. Но это уже была не проблема — богатых клубов было не так много.

Вспомнив о еще одной улике, детектив прошел вглубь квартала **к бару**, что был рядом с магазинчиком Изо. После разговора с барменом и небольшого заказа, Рей получил то что хотел — **видеодиск** камеры безопасности того же дня, когда Изо сделал фотографию. Маккой вспомнил, что уже очень давно не был дома. Поэтому он полетел именно туда. Не успел он ступить на порог, как его собака приветствовала появление хозяина громким лаем. Рей устало улыбнулся, потрепал Мэгги по шерсти и пошел в комнату. Первое, что он сделал — покормил собаку. Мэгги, радостно виляя хвостом улеглась на свое обычное место, в угол комнаты.

Но детективу надо было чем-то заняться. Отдыхать не хотелось. Поэтому, растянувшись на диване в гостиной, он включил Эс-пер. Компьютер проанализировал видеодиск и нашел одну **фотографию**, которую можно было масштабировать без потери качества. Это был все тот же бар, но уже с другой стороны.

Первым делом Рей нашел на фотографии **Изо**. Он стоял справа, в тени дома. В руках у него была камера. Приобзвиг фотографию к делу, Маккой продолжил поиски интересных фрагментов. Его внимание привлек человек, сидевший спиной к видеокамере. Фигура этого человека казалась подозрительно знакомой. После того, как Рей обнаружил себя на фотографии с Лунным Автобусом, он был готов к любой неожиданности. Поэтому, увидев, что в баре сидит **Гузза**, он не очень удивился. Действительно, это могло быть случайным совпадением.

Рею уже надоело отдыхать. Он решил продолжать расследование, чего бы это ему ни стоило. Все нити вели к **залу игровых автоматов**. Туда-то и отправился Охотник.

Он приземлился спиннер как раз напротив магазина подержанных машин. На магазине светилась вывеска "Crazy Legs Larry" и была нарисована пара забавных ног. Это был тот самый магазин, откуда репликанты достали машину.

Маккой зашел **внутри**. **Хозяин** — инвалид, передвигавшийся в кресле, тут же закончил разговор по телефону и переключил свой дар убеждения на нового потенциального клиента. Детектив с совершенно невозмутимым видом выслушал речь, которую произнес хозяин, пытаясь всучить посетителю наземную машину, стоящую на первом этаже. Когда красноречие Ларри иссякло, Рей

начал **задавать вопросы**.

Увы! То ли он действительно ничего не знал, то ли прикидывался (Рей больше склонялся к первому), но вытянуть из него ничего нового не удалось. Не узнал он и Люси на фотографии. Покидая магазин, Маккой не мог скрыть своего разочарования.

Но вдруг, прямо перед входом в зал игровых автоматов, располагавшийся по соседству, Рей заметил **пожилую пару**. Он вспомнил, что именно они торговали средством для собак, обертку от которого Маккой нашел в Понтиаке. Когда Рей показал им фотографию Люси, они хором ответили, что видели, как эта девочка выходила из зала игровых автоматов. Затем детектив поинтересовался, не знают ли они, где можно достать головку настоящего сыра и показал им сыр, найденный в отеле.

Старики, по-видимому, знали все и обо всех в округе. Оказалось, что такой сыр хозяйка Kingston Kitchen добавляла в мясо! Маккой знал, что теперь она была у него "на крючке". Продукт был явно контрабандным, и торговке придется рассказать детективу все, что ей известно. Перед тем как попрощаться, Рей показал старикам обертку от средства для собак. Да, это была их обертка.

Маккой попрощался и очень быстрыми шагами направился к спиннеру. Ему не хотелось выслушивать воззрения деда на политику. Тем более, что они устарели лет на сорок.

Через несколько минут детектив вышел из спиннера и направился прямо к **Kingston Kitchen**. Он сразу задал **хозяйке** вопрос про сыр. Ответ, который он получил, был далек от ожидаемого и желаемого. Сестра, жившая на Ямайке, ежемесячно посылала ей по головке сыра, который она и добавляла в мясо в качестве "секретного ингредиента". На лице Маккой было написано явное разочарование. Но тут женщина вспомнила интересный инцидент, произошедший недавно. У нее украли коробку, на дне которой лежал сыр. Сделал это человечек маленького роста в красном пиджаке и дурацких ботинках. Он просто схватил коробку с прилавка и побежал прочь. Бедной хозяйке даже нельзя было обратиться в полицию. Узнав о сыре, те бы навсегда прикрыли заведение.

С каждым словом хозяйки лицо Рея прояснялось. В конце концов, детектив, улынувшись, поблагодарил женщину за информацию и посоветовал достать новый секретный ингредиент. Мозаика начала складываться в мозгу Рея. Еще оставалось немало белых пятен, но общая картина была смутно видна.

Рей отправился в **ночной клуб**, названный по прозвищу своего хозяина — Early Q. Это было одно из самых богатых и "грязных" заведений города. Клуб располагался, как и большинство заведений подобного рода, на специальной аллее ночных клубов. Здесь всегда, особенно по ночам, сверкала реклама и звучала музыка — одним словом, жизнь била ключом. Никто из завсегдатаев и знать не хотел, что скрывалось за всем этим великолепием.

Например, хозяин клуба, куда шел Маккой, называл себя "благотворителем", потому что часть денег, которые зарабатывали несовершеннолетние сироты-стриптизерши, он отдавал в фонды помощи животным.

За размышлениями Рей и не заметил, как оказался в дверях клуба. Изнутри заве-

дение представляло собой довольно мрачную и грязную (как в прямом, так и в переносном смысле) картину. Народу было мало. Единственная на сцене стриптизерша выкладывалась, что называется, "по полной".

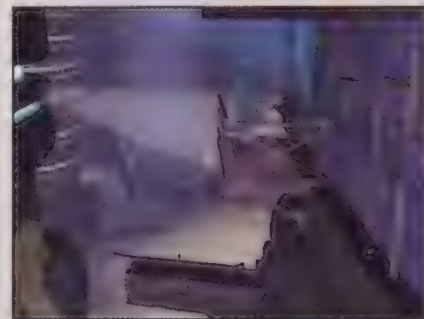
Рей знал, что существует еще второй клуб, для особо значимых клиентов. Однако громиле, стоящему в центре, сразу не понравилась физиономия детектива, и он был полон решимости не подпускать Маккой к дивану на вращающейся подставке. Только при помощи этого столика можно было проникнуть в "элитный" клуб.

Но Рей отлично знал слабости громилы. Маккой подошел вплотную к сцене и стал делать вид, что пытается заговорить со **стриптизершей**. Видя, что детектив почти вышел из поля его зрения, громиле тоже подошел к сцене вплотную. Однако получилось так, что все внимание секьюрити оказалось обращено на стриптизершу. Рей воспользовался этим моментом, чтобы подбежать к **дивану** в левой стороне клуба и усесться на него. Стена повернулась, и Маккой оказался в приватном отделении клуба.

Здесь все было обставлено даже с некоторой претензией на вкус. Девушка, танцующая на вращающемся стеклянном полу, была явно получше той, что в первом зале. Публика тоже была солидная. Маккой сразу узнал сутулого человека, стоящего к нему спиной. Это был **Early Q** собственной персоной.

После стандартного обмена любезностями Рей поинтересовался, не знаком ли Early с Люси. Что-то пробежало по лицу Early, но ответил он отрицательно. Ладно. А не покупал ли он с аукциона драгоценности в форме стрекоз. Покупал? Замечательно! Для девушки? Ах, нет, для выступления танцовщицы. А можно ли повидать эту танцовщицу? Оказалось, что ее выступление по программе следующее.

Через несколько минут хозяин заведения прошел в соседнюю залу, чтобы объявить очередной номер. Рей пошел **вслед** за ним. Он тут же узнал девушку на сцене — это была та самая блондинка с фотографии. И на ней были уже знакомые Рею украшения.



Тут Маккой заметил, что в зале присутствует и охранник. Такого случая нельзя было упускать. Пока публика глазела на девушку-стрекозу, Рей тихо просочился в самую **первую залу**, где по-прежнему надрылась стриптизерша в черном.

Дверь в офис Early была слева от сцены. Рей дернул за ручку — дверь не была даже заперта. Детектив вошел в комнату. Это вряд ли можно было назвать офисом в "классическом" понимании слова.

Комнату освещал мягкий свет. В нескольких местах стояли силуэты обнаженных девушек. На стене висел огромный портрет некоего Элвиса. Но у Маккой не было време-

ни любоваться всем этим великолепием. Он начал обыск.

На **столе** он нашел квитанцию об оплате драгоценностей. Справа от портрета, рядом с полом оказался небольшой тайник. Там лежал **видеодиск** от одной из многочисленных клубных камер "безопасности". Рей понял, что там должно было быть что-то важное, раз диск был так хорошо спрятан.

Не успел Маккой убрать диск поглубже в карман, как в комнату вошел **хозяин**. Он был догадливым человеком и сразу понял, что с Реем можно было договориться. Но для начала Early предложил по-дружески пропустить стаканчик-другой. Однако детектив слишком хорошо знал старого пройдоху, чтобы в чем-то доверять ему.

Охотник **достал пистолет**, наставил его на хозяина и настойчиво предложил присесть. Early попытался договориться с Реем стоя, чтобы тот не успел подумать, что бы еще потребовать. Он сразу согласился отдать Дектору (блондинку, запечатленную на фотографии вместе с Кловисом). Но Маккой был непоколебим. Он знал, что на этот раз на его стороне не только закон, но и сила. Поэтому волею-неволею владельи клуба пришлось нехотя дойти до дивана и сесть.

Вариация 5 А) (Если на заднем плане фотографии с Маккоем можно увидеть Дектора в черном облачении, с ящиком в руках) Не успел Early присесть на диван, как тут же вскочил на ноги и упал на пол. Он был мертв. Присмотревшись, Маккой увидел, что диван так и кишел скорпионами. Теперь детективу стало понятно, зачем красивой женщине понадобилась сотня ядовитых членистоногих. Ему было не жалко Early — тот наконец-то получил по заслугам. Обидно было то, что так и не удалось вытащить из старого развратника информацию.

Впрочем, на видеодиске тоже могло быть что-то важное. **Конец вар. 5А**

Вариация 5 Б) Как только Early расположился на диване поудобнее, Рей убрал пистолет. Главное тут было не перегнуть палку. Рей и Early заключили сделку. Фотография Дектора и Кловиса в обмен на диск. Как только Маккой получил **фотографию**, он передумал. Ему нужна была какая-то защита от нападок хозяина ночного клуба. Так что детектив оставил себе и фотографию, и диск. **Конец вар. 5Б**

Конец вар. 5

Маккой решил быстренько слетать **домой**, чтобы просмотреть содержимое при помощи Эспера. Он управился за пять минут. На диске оказалась только одна масштабируемая фотография. Но этой фотографии было бы достаточно, чтобы упрятать Early в тюрьму на очень долгий срок.

Камера запечатлела момент, когда Дектора снимала грим после выступления. Конечно, в этом не было ничего особенного. Но вот в **зеркале**, перед которым сидела танцовщица, можно было увидеть другую картину. Там был Early, дотрагивающийся до Люси! Теперь Маккою было ясно, почему по лицу развратника пробежала тень, когда детектив показал ему фотографию девочки.

Еще одним "вещдоком" на фотографии оказалась **клетка со скорпионами**. Она была задвинута за какой-то ящик, в левой нижней части фотографии.

Обзор следующей фотографии относится только к **Вариации 5Б**.

На изображении, полученном от Early, была все та же гримерная. Однако несколько изменились действующие лица. При увеличении, кроме Дектора и Кловиса, можно было разглядеть **лицо Люси** в зеркале.

За **спиной у Кловиса** что-то желтело. Маккой увеличил соответствующий фрагмент фотографии и обнаружил, что желтели... настоящие, живые цветы. Маккой захлестнула волна возмущения — только репликант мог быть способен на убийство растений! Однако, где-то глубоко-глубоко в душе Рея зародилась зависть к человеку, который ради того, чтобы подарить любимой девушке цветы, был готов riskнуть жизнью.

Но у Рея не было много времени на философские размышления. Надо было действовать. Он сел в спиннер и...

Вариация 6 А) (Если Дектора — репликант) направился к **залу игровых автоматов**. Когда он зашел туда, его оглушил стоявший там шум. Автоматы пищали, орали, свистели. Среди всего этого безумия Маккой увидел Люси. Она, потупив глаза, стояла в центре зала. Маккой незаметно подошел к ней. "Отец сказал мне остерегаться тебя" — произнесла вдруг девочка, несмело поднимая глаза. "Я не сделаю тебе ничего дурного" — ответил Рей.

Маккой спросил ее об отце, узнал подробности о деле Ранситера и, наконец, собравшись с духом, произнес:

Выбор 2 А) "Пошли со мной. Я хочу, чтобы ты прошла небольшой тест."

Далее см. Блок "Азартные игры", Пункт 1.1

Конец Выбора 2.А

Выбор 2 Б) "Послушай, Люси, за тобой и твоей семьей слежу не только я. Есть другие охотники. Кристал Стил, одна из самых безжалостных Бегущих по Лезвию вышла на ваш след. Передай это своему отцу."

Далее см. Блок "Азартные игры", Пункт 1.2

Конец выбора 2.Б

Конец выбора 2

После того, как Рей покинул зал игровых автоматов, он направился к **улице, где располагались ночные клубы**.

Маккой зашел в одно из самых необычных заведений на улице — в **Taffy Lewis**, располагавшееся как раз напротив Early Q. Это местечко было относительно тихим. Люди спокойно и хорошо проводили время в непринужденной обстановке за стойкой бара. Среди других посетителей Рей узрел своего **краснопиджачного знакомого**. Как выяснилось, тот работал в этом заведении — отпускал дешевые шуточки в надежде развеселить публику.

Как раз был выход этого клоуна (его звали Гордо). Он посмотрел на часы и направился к сцене. Маккой заметил, что тот оставил на столе **зажигалку**. Рей подобрал ее и осмотрел со всех сторон.

Вариация 8 А) На зажигалке была надпись "Lightning squad. Rep unit. Battle of the geminate."

Далее см. Блок "Азартные игры", Пункт 2.1

Конец вар. 8.А

Вариация 8 Б) Это была самая обычная зажигалка — такие по дешевке продавались на каждом углу.

Далее см. Блок "Азартные игры", Пункт 2.2

Конец вар. 8.Б

Конец вар. 8

Теперь детектив готов был **нанести визит Декторе**. Ее выступление давно закончилось, так что Маккой беспрепятственно прошел через VIP зал в гримерную. Это была убогая комнатка, которую Рей уже видел на фотографиях. Дектора была там в полном одиночестве.

Вначале Рей попытался скрыть свою принадлежность к Бегущим по Лезвию Бритвы. Он громко восхищался ее грацией, с которой она выступала. Заодно он поинтересовался насчет ее пояса, который был из того же набора, что серьга Садики и браслет Люси. Но все же ему пришлось раскрыть свои карты.

Выбор 4 А) Он предложил Декторе **пройти VK-тест**. Она была возмущена этим предположением, но Маккой настаивал. Пожав плечами, танцовщица согласилась. Это был изнурительный тест, но он подтвердил предположения Рея. Дектора, несомненно, была репликантом. **Конец выбора 4.А**

Б) Он предупредил ее о том, что **Стил отслеживает их** и что она будет здесь очень скоро. **Конец выбора 4.Б**

Конец выбора 4

Но вдруг Дектора закричала: "Я поняла, кто ты такой. Ты — сексуальный маньяк." С этими словами она попросила соединить ее с полицией. Несмотря на все уверения Маккой в том, что полиция — это он, ему в грудь уперся ствол револьвера.

Полицейский явился почти сразу.

Конец вар. 6.А

Вариация 6 Б) (Гордо — репликант, Дектора — человек)

...отправился к аллее ночных клубов. Он еще не поговорил по душам с Декторой. Поэтому, как только Рей зашел в **клуб Early Q**, то направился напрямиком в **гримерную**.

Далее см. Блок "Азартные игры", Пункт 3.1

3.1

Маккой выбрал третье — он направился к **залу игровых автоматов**. Он знал, что Люси проводит там почти все свое свободное время. Когда он зашел внутрь, его оглушил шум, стоявший там. Автоматы пищали, орали, свистели. Среди всего этого безумия Маккой увидел Люси. Она, потупив глаза, стояла в центре зала. Маккой незаметно подошел к ней. "Отец сказал мне остерегаться тебя" — произнесла вдруг девочка, несмело поднимая глаза. "Я не сделаю тебе ничего дурного" — ответил Рей.

Маккой спросил ее об отце, узнал подробности о деле Ранситера и, наконец, собравшись с духом, произнес:

Выбор 2 А) "Пошли со мной. Я хочу, чтобы ты прошла небольшой тест."

Далее см. Блок "Азартные игры", Пункт 1.1

Конец Выбора 2.А

Выбор 2 Б) "Послушай, Люси, за тобой и твоей семьей слежу не только я. Есть другие охотники. Кристал Стил, одна из самых безжалостных Бегущих по Лезвию вышла на ваш след. Передай это своему отцу."

Далее см. Блок "Азартные игры", Пункт 1.2

Конец выбора 2.Б

Конец выбора 2

Маккой вернулся на улицу ночных клубов. Он зашел в одно из самых необычных заведений на улице — в **Taffy Lewis**, располагавшееся как раз напротив Early Q. Это местечко было относительно тихим. Люди спокойно и хорошо проводили время в непринужденной обстановке за стойкой бара. Среди других посетителей Рей узрел своего **краснопиджачного знакомого**. Как выяснилось, тот работал в этом заведении — отпускал дешевые шуточки в надежде развеселить публику.

Как раз был выход этого клоуна (его звали Гордо). Он посмотрел на часы и направился к сцене. Маккой заметил, что тот оставил на столе **зажигалку**. Рей подобрал ее и осмотрел со всех сторон.

На зажигалке была надпись "Lightning squad. Rep unit. Battle of the geminate." Маккой тут же насторожился. Этот Гордо был, несомненно, репликантом. Пара сотен монет на дороге не валялись. Тут началось выступление. После нескольких несмешных шуток, репликант начал попытки подшучивать над Маккоем. Рей начал прислушиваться. Клоун нес полнейшую ахинею вроде: "А уверен ли господин Маккой в том, что сам не репликант? У меня есть друзья, которые считают, что великий Бегущий по Лезвию вовсе не тот, за кого себя выдает. Так поаплодируем же настоящей полиции."

С этими словами в клуб зашел полицейский в форме.

Конец вар. 6.Б

Вариация 6 В) (Люси — репликант, Гордо и Дектора — люди)

... отправился к **аллее ночных клубов**. Он еще не поговорил по душам с Декторой. Поэтому, как только Рей зашел в **клуб Early Q**, то направился напрямик в **гримерную**.

Далее см. Блок "Азартные игры", Пункт 3.1

Маккой зашел в одно из самых необычных заведений на улице — в **Taffy Lewis**, располагавшееся как раз напротив Early Q. Это местечко было относительно тихим. Люди спокойно и хорошо проводили время в непринужденной обстановке за стойкой бара. Среди других посетителей Рей узрел своего **краснопиджачного знакомого**. Как выяснилось, тот работал в этом заведении — отпускал дешевые шуточки в надежде развеселить публику.

Как раз был выход этого клоуна (его звали Гордо). Он посмотрел на часы и направился к сцене. Маккой заметил, что тот оставил на столе **зажигалку**. Рей подобрал ее и осмотрел со всех сторон.

Вариация 8 А) На зажигалке была надпись "Lightning squad. Rep unit. Battle of the geminate."

Далее см. Блок "Азартные игры", Пункт 2.1

Конец вар. 8.А

Вариация 8 Б) Это была самая обычная зажигалка — такие по дешевке продавались на каждом углу.

Далее см. Блок "Азартные игры", Пункт 2.2

Конец вар. 8.Б

Конец вар. 8

Теперь детективу предстояло найти Люси. Он знал, что она проводит все свое свободное время в **зале игровых автоматов**. Туда-то Маккой и направил свой спиннер. Девочка с розовыми волосами действительно

оказалась там. Она стояла в самом центре зала. Маккой подошел к ней и

Выбор 6 А) решил предупредить насчет опасности, исходящей от Кристал **Конец Выбора 6.А**

Выбор 6 Б) сказал: "Пошли со мной, я хочу, чтобы ты прошла небольшой тест". **Конец Выбора 6.Б**

Конец выбора 6

Но Люси то ли плохо расслышала Маккой, то ли неправильно поняла; она закричала, что он к ней пристаёт. На крик в зал явился полицейский.

Конец вар. 6.В

Несмотря на все протесты Маккой, представитель порядка был полон решимости арестовать Охотника. В конце концов человеку в форме надоело слушать возражения Бегущего по Лезвию. Он ударил Рея дубинкой по голове.

Когда Маккой очнулся, то опять обнаружил, что привязан к стулу. Осторожно приоткрыв веки, он осмотрелся. Помещение, где он находился, не было похоже на полицейский участок. Голые стены, единственное кресло с подведенным к нему электричеством и две зловещие фигуры, все время наблюдающие за Охотником.

Когда эти люди заметили, что Рей пришел в себя, они заметно оживились. Один из этих существ — высокий худой мужчина в очках и с неприятным запахом изо рта попытался убедить Рея, что тот репликант, а он и громила в форме — Бегущие по Лезвию. Арестовавший Маккой человек в форме активно помогал своему коллеге. Но не словами, а прикладом автомата.

После двух ударов по лицу Рей уже почти готов был признать правоту "полицейских". Тем более, что громила в форме, который доставил Маккой в этот "участок", уже получил от человека в шляпе и очках разрешение включить электрический стул.

Рей начал было прощаться с жизнью, как вдруг раздался взрыв, и через дыру в стене в комнату ворвалась Стил. Громилу уложило взрывом. Его начальник пытался оказать сопротивление, но получил заряд свинца в грудь.

Но в дверь начинали рваться с другой стороны. Стил, не тратя время на долгие объяснения, тремя меткими выстрелами "развязала" жгуты, которыми Маккой был привязан к креслу. Через мгновение они уже были на поверхности.

Для вариации 6.А Через несколько минут Стил и Маккой зашли в **клуб Early**. Вряд ли Дектора успела покинуть его. Стил взялась проверить гримерную, а Маккой **поднялся вверх**, к комнате, где стоял проектор. Как только Рей ступил на порог комнаты, где крутился кинопроектор, он увидел Дектору.

Она заметила Охотника как только тот ступил на порог и направила свет проектора ему в глаза. Маккой **выстрелил** наугад вперед и попал в проектор. Тот затрещал и сломался.

Рей бросился вслед за Декторой, по деревянной лесенке вверх. Казалось, что в комнате было пусто. Но вдруг слева от окна Рей заметил, как что-то шевельнулось.

Выбор 7 А) Он начал "прочесывать" комнату выстрелами. В конце концов загорелись шторы, висающие на стенах. Из-за занавески, извиваясь от охватившего ее пламени

Азартные игры

Варианты, доступные в ночном клубе и зале игровых автоматов, в зависимости от случайных моментов развития событий.

Пункт 1.1 (Маккой угрожает Люси)

Выбор 2.А:

Вариация 7 А) (Люси — репликант) Люси, не говоря ни слова, бросилась к лабиринту кривых зеркал.

Выбор 2.А а) Маккой понял, что девочка — репликант. Он подумал о деньгах, которые получит за увольнение, о друге для своей собаки, выхватил пистолет и бросился вслед за ней, в лабиринт. Охотник не знал, каким образом Люси меняла форму лабиринта, но именно из-за нее двигались стены. Девочка побежала вправо, закрыв за собой проход. Охотник не успел и на 20 метров отбегать, как, оглянувшись, увидел, что проход снова был открыт. Маккой вернулся к проходу и кинулся вслед за Люси. Он перехватил ее на выходе из лабиринта. Одного выстрела оказалось достаточно.

Стараясь не смотреть назад, Рей пошел прочь из лабиринта кривых зеркал, прочь из зала игровых автоматов. **Конец выбора 2.А.а.**

Выбор 2.А б) Рей понял, что сказал что-то не то. Это произнес не он, а кто-то другой. Детектив не собирался угрожать Люси, тем более не хотел гнаться за ней. Он покинул зал игровых автоматов с неспокойной душой. **Конец выбора 2.А.б.**

Конец вар. 2.А

Вариация 7 Б) (Люси — человек) Люси выбежала на улицу и скрылась в толпе.

Выбор 2.А в) Маккой не стал бежать за ней. Он догадывался, что Люси — человек; ее поведение подтвердило догадки. За убийство человека, Охотника могли не только уволить, но и посадить в тюрьму. Так что детектив не спеша вышел на улицу и побрел в направлении спиннера. **Конец выбора 2.А.в** *Конец вар. 2.Б*

Конец вар. 2

Пункт 1.2 (Маккой предупреждает Люси)

Выбор 2.Б:

Люси от всего сердца поблагодарила Рея. Чувствовалось, что ей очень хотелось остаться с ним, но Рей знал, чем это чревато для них обоих. Он приказал ей спрятаться подальше от зала игровых автоматов. Через минуту Люси уже скрылась за поворотом, а Маккой пошел к спиннеру.

Пункт 2.1 (Гордо — репликант)

Маккой тут же насторожился. Этот Гордо был, несомненно, репликантом. Пара сотен монет на дороге не валялись. Тут началось выступление. После нескольких несмешных шуток, репликант начал попытки подшучивать над Маккоем. В разгар одной из этих "шуток" он неожиданно прыгнул со сцены и выбежал на улицу. Маккой выхватил пистолет и кинулся

вслед за ним. Несколько отчаянных выстрелов в спину ничего не изменили. Гордо довольно бодро вбежал в клуб напротив. Рей знал, что в клубе через дорогу, мог спрятаться кто угодно от кого угодно. Рей с сожалением убрал пистолет обратно в кобуру.

Пункт 2.2 (Гордо — человек)

Так что Маккой положил зажигалку в карман и принялся слушать юмор в исполнении "шутника". Гордо попытался начать шутить над Реем — видимо антипатия была взаимной. В разгар одной из таких шуток, он внезапно прыгнул с сцены и выбежал на улицу. Детектив вытащил пистолет и бросился вслед за ним.

Очутившись на улице, Маккой увидел, что клоун не торопится бежать дальше. Он попытался спровоцировать детектива выстрелить. Нет, репликанты так себя никогда не вели. Маккой убрал пистолет. Тогда Гордо, совсем обнаглел, подбежал поинтересоваться, почему его не застрелили.

Выбор 3 А) К сожалению, Маккой не имел права застрелить "шутника", но мог арестовать его за содействие репликантам. Одев на Гордо наручники, детектив препроводил его в камеру. Сделав это благое дело, Рей с чистой совестью вернулся на аллею ночных клубов. **Конец выбора 3.А**

Б) Терпение Рея начинало подходить к концу. Но он не хотел доставлять этому типу удовольствия прославиться за его, Рея, счет. Поэтому, убрав в кобуру пистолет, Маккой пробормотал сквозь зубы: "Убирайся. И передай своим друзьям, что за ними охочусь не только я. Есть еще эта женщина, Стил." Гордо наконец-то понял, что немного переборщил в своих шутках, крикнул идиотскую фразу вроде: "Пока, мне пора." и скрылся за поворотом. **Конец выбора 3.Б**

Конец выбора 3

Пункт 3.1 (Дектора — человек)

Вначале он попытался выдать себя за другого человека, задавая дурацкие вопросы насчет Eagle Q, но в конце концов, представившись как бегущий по Лезвию Бритвы, Маккой

Выбор 5 А) настоятельно предложил Декторе пройти VK-тест. Той ничего не оставалось делать, как согласиться. Тест прошел быстро. Она была стопроцентным человеком. **Конец выбора 5.А**

Выбор 5 Б) предупредил Дектору о том, что не только он разыскивает ее и ее друзей. Что есть еще и Кристал Стил, которая безжалостна к репликантам. **Конец выбора 5.Б**

Конец выбора 5.

Но как только Рей произнес последнее слово, он получил удар в лицо. Немного ошарашенный, он замер на секунду, а тем временем воинственно настроенная блондинка выбежала на улицу и скрылась. Рей не знал, что ему делать, смеяться или плакать.

выбежала Дектора. Маккой хорошенько прицелился и **добил** ее. С ужасным шумом она разбилась стекло, и через мгновение ее бездыханное тело уже лежало на асфальте.

"Хорошая работа" — прокомментировала Стил, появившаяся с нижнего этажа. "Стараясь" — хмуро ответил Маккой. **Конец выбора 7.А**

Б) Он убрал пистолет и **позвал** ее по имени. Дектора несмело показалась из-за занавески. Маккой решил пощадить ее. Задав несколько вопросов, он отпустил репликанта на все четыре стороны. Рей знал, что это преступление, но ничего не мог с собой поделать.

Как только он увидел Стил, то сразу сказал, отводя глаза, что Декторе удалось улизнуть. Кристал была в ярости, но ничего не могла поделать. **Конец выбора 7.Б**

Конец выбора 7

Конец 6.А

Для вариации 6.Б На всякий случай Стил и Рей решили проверить **Taffy Lewis** еще раз — была маленькая вероятность того, что клоун еще не успел смыться.

И действительно, когда два охотника зашли в клуб, человек в красном пиджаке все еще отпускал глупые шутки со сцены. Он сразу заметил их. Закончив фразу, он прыгнул вниз и выбежал на улицу. Маккой и Кристал устремились вслед за ним. На улице они увидели следующую картину: клоун стоял напротив клуба с пистолетом в руках. Он поймал какую-то женщину и заслонялся ей, как щитом.

Стил пыталась уговорить его отпустить ни в чем неповинную жертву. Но Гордо отлично знал, что, если он это сделает, длина его оставшейся жизни будет измеряться в секундах. Тогда

Выбор 8 А) Маккой хорошенько прицелился и **выстрелил**. Клоун упал. Рей начал копить деньги на покупку друга для своей собаки. **Конец выбора 8.А**

Выбор 8 Б) Кристал договорила свою речь, но она не произвела ни малейшего эффекта. Тогда Стил вскинула свой огромный пистолет и выстрелила. Клоун упал. "Ну что, Рей, молчишь, — улынулась она, — аршин проглотил? Плакало твое вознаграждение."

Конец 6.Б

Для Вариации 6.В Кристал и Маккой отправились в **зал игровых автоматов** в надежде застать там Люси. Она действительно была еще там и стояла у того же автомата, где и в прошлый раз. "Я пойду заблокирую выход" — прошептала Кристал.

Как только Люси увидела Маккоя, она кинулась к Лабиринту Кривых Зеркал. Рей достал пистолет и бросился **вслед за ней**. Охотник не знал, каким образом Люси меняла форму лабиринта, но именно из-за нее двигались стены. Девочка побежала вправо, закрыв за собой проход. Охотник не успел и на 20 метров отбежать, как, оглянувшись, увидел, что проход снова был открыт. Маккой вернулся к проходу и кинулся вслед за Люси.

Выбор 9 А) Он перехватил ее на выходе из лабиринта. Одного **выстрела** оказалось достаточно. Из лабиринта он вышел в каком-то странном настроении. Даже искренняя похвала Стил не утешала его. **Конец выбора 9.А**

Выбор 9 Б) Как ни торопился Рей, ему не удалось настигнуть Люси в лабиринте. Уже выбежав из дверей, он успел увидеть как

Стил выхватила свое оружие и одним точным выстрелом уложила Люси, которая выбежала прямо навстречу Охотнице. И Рею и Стил было немного не по себе. Люси была совсем ребенком, и они чувствовали себя немного виноватыми. "Сволочь же этот Тайрелл!" — наконец произнесла Кристал. Рей только кивнул в ответ. **Конец выбора 9.Б**

Конец выбора 9

Конец 6.В

Стил и Рей вышли на улицу. Надо было уезжать, но Маккой никак не мог вспомнить, где припарковал машину. Возможно, ее просто украли? Но тут по радию Кристал передала срочное сообщение: "Внимание всем постам. Объявлен розыск на особо опасного репликанта Рея Маккоя, Рея Маккоя. Преступник убил человека по имени Изо. Вооружен и очень опасен." Кристал с удивлением посмотрела на Рея. Уж кому-кому, а ей-то было прекрасно известно, что Рей не убивал Изо.

Маккой выглядел еще более изумленным, чем Стил. "Ладно, Маккой, — произнесла, наконец Кристал, — я думаю, что все это какая-то ошибка. Сейчас поеду в участок выяснять. Но если окажется, что это правда... Извини, Рей, но не рассчитывай на мое снисхождение." Маккой уже научился понимать Стил с полуслова. Как только та скрылась, Рей нырнул в канализационный люк.

Четвертый акт

Теперь роли поменялись. Маккой не знал, репликант он или детектив, которого оклеветали. Он знал одно: охота началась, и на этот раз жертвой был он сам. Прежде всего Рей решил спуститься под землю — там было безопаснее.

Маккой прошел через комнату, куда его привели похитители, мимо такого знакомого **электрического стула** и вышел к развилке. Похоже, что отрезан был только путь на восток — дорога прерывалась прямо над "ручьём" зеленоватого оттенка. Но Рей заметил **рычаг** рядом с пропастью.

Как он и ожидал, с помощью рычага можно было выдвинуть мостик над "пропастью". Маккой благополучно перебрался на другой "берег".

Если вы не убили Люси и не пытались навязать ей VK-тест, она будет ждать вас в этой комнате и сама попросит вас провести VK-тест.

Маккой начал узнавать знакомые места. Он находился как раз под магазинчиком Изо. Рей решил заглянуть в **подвал** магазина, посмотреть, как поживает лежавший там оружейный арсенал. Легко было заметить, что в подвальчике уже кто-то побывал. Все было перерыто. Часть оружия пропала. Если бы обыск устраивали полицейские, настоящие полицейские, они бы наверняка конфисковали все оружие. Здесь же не хватало только боевого оружия, того, что использовали штурмовые отряды Охотников.

Кажется, Рей начинал понимать кое-что. Он вспомнил о подозрительном поведении Гузза, об участившихся "потерях" оружия офицерами. Он вспомнил, что видел Гузза рядом с магазинчиком Изо, что Изо говорил, что у него есть какие-то влиятельные покровители. Вспомнил Маккой и о том, что Гузза наверняка знал, что молодой детектив распотроп какой-то материал на него.

Но Маккой не планировал сдаваться. Он

вытащил из ящика с оружием **лучший пистолет**, который там был, и прикинул примерный план действий. То, что надо остаться в живых — само собой разумеющееся. Для начала неплохо было бы попасть домой.

Рей вернулся к развилке и пошел по дороге, ведущей налево. Никуда не сворачивая, он спустился по металлической лестнице и прошел еще немного вперед. В конце концов он пришел к выходу на поверхность.

Выкарабкавшись из люка, Маккой обнаружил, что стоит у входной двери своего дома. Он зашел в лифт и привычно сказал **номер квартиры — 88f**. Первое, что его удивило — Мэгги не бросилась встречать его как обычно. Вторым неприятным сюрпризом был человек с пистолетом, встретивший Маккой.

Невзирая на бурные протесты Рея, человек выставил его за дверь. "Эта моя квартира, — заявил он, — и здесь никогда не было никакой Мэгги. Маккой давно уже начал приходить к подобного рода неожиданностям, но такой подлости он не ожидал. Что эти сволочи сделали с его собакой?!"

Но как только Рей спустился вниз, мысли о Мэгги временно покинули его. В его сторону бежал полицейский с пистолетом в руке. Маккой быстро нырнул в канализационный люк. По счастью, туда полицейские боялись спускаться. Переведя дыхание, Рей вернулся к развилке. На сей раз он поднялся по небольшой лестнице к трубе справа.

Оттуда шли две дороги: одна — направо, другая — прямо. Маккой завернул направо и вышел в большое помещение, в правой стороне которого виднелся лифт. Лифт привез его к другой комнате. В комнате на кушетке храпел **человек**. На столе стояли несколько пустых бутылок. Рею показалось, что он уже где-то видел этого бомжа. Да, мир действительно был тесен. Именно этот бомж рылся в мусорном ящике, когда Маккой гнался за Изо в самом начале расследования.

Так что "по старой памяти" он согласился ответить на пару вопросов. Оказалось, что Рей — не единственный, кто бродил по канализационным трубам. Жизнь в канализации была такой же интенсивной, как на поверхности. Торговля оружием шла вовсю.

Судя по описанию бомжа, в этих сделках принимали участие все репликанты, известные Рею. Единственный человек, которого Маккой не узнал по словесному описанию был "толстяк". А ведь он и был главным продавцом. Увы, на дальнейшие расспросы бомж отвечал только громким храпом. Чтобы разбудить его, явно требовалось что-нибудь очень тонизирующее.

Но для начала Рей пошел посмотреть, куда ведет туннель справа. Маккой вышел к бурлящему потоку какой-то зеленой вонючей жидкости. Через эту "реку" была перекинута тоненькая досочка. (Сохраните игру!) Рей осторожно и **медленно** начал переход через этот хрупкий мостик. Как только он дошел до середины, на другой стороне доски появилась **громкая жирная крыса**, бешено сверкающая красными глазами. Маккой мгновенно понял, что их двоих доска не выдержит. Он отбежал **немного назад** (на планку в нижней части экрана) и достал пистолет. Когда крыса подошла уже почти вплотную, Рей прицелился и **выстрелил**.

Смахнув капли, выступившие на лбу, Маккой перешел на другую сторону и зашел в комнату.

Там он увидел довольно странное существо, сидящее за компьютером. У этого создания были две руки, две ноги и... две головы. Тут в памяти Рея всплыли слова "**Люфер и Лэнс**". Это действительно были сиамские близнецы, работавшие раньше на Тайрелла. Именно их просил предупредить Мораджи перед смертью.

Они знали, как зовут Рея и чем он занимается. По крайней мере, разговор начали они. Маккой решил предупредить их об опасности, но скоро понял, что опоздал. Они работали на Кловиса. По их словам, они оказались репликантами. И Кловис доказал им это. Так что теперь они искали путь увеличить срок жизни репликантов, составлявший лишь 4 года. Но для этого им нужна была информация по ДНК. Эта информация была только у Тайрелла, и Кловис отправился за ней.

Похоже, близнецы были неплохо осведомлены. Поэтому Рей поинтересовался насчет их сделки с Ранситером. Как и подозревал Маккой, близнецы решили заработать на торговле животными, сделав для него несколько репликантов. Это вышло им боком — они потеряли работу в Корпорации.

И, наконец, Рей задал вопрос, который интересовал его больше всего. Правда ли то, что Кловис подставил его при помощи Гузза. Ответ был утвердительным. Близнецы сделали Рею заманчивое предложение.

Кловис отправился на поиски ДНК, но он мог до нее и не добраться. Близнецы решили перестраховаться и попросили Маккой доставить эту информацию. В обмен они предложили папку с компроматом на Гузза. У Рея не было другого выхода, кроме как согласиться.

Он вышел через дверь слева, чуть дальше той, через которую он вошел, и вскарабкался по высоченной железной лестнице на крышу какого-то здания. Маккой пролез через вентиляционный люк и оказался в Корпорации Тайрелла. Охранник у монитора клевал носом, поэтому Рей решил рискнуть. Он буквально запрыгнул в **лифт** и через десять секунд был в кабинете Тайрелла. Там никого не было, зато на столе лежал оставленный владельцем кабинета **диск**. Рей схватил диск, спустился на лифте вниз и, вихрем пронесшись мимо обомлевшего охранника, скрылся в **вентиляционном люке**.

Он вернулся в комнату к близнецам. Там никого не было (если они там, выйдете, затем снова войдите). Маккой обследовал содержимое дисков компьютера в правой части комнаты. Там оказалась кое-какая информация по ДНК, которую Рей распечатал себе.

Затем он вышел из комнаты, а когда вошел, то увидел, что близнецы сидят на своем обычном месте и работают.

Выбор 10 А) Рею не хотелось, чтобы ценная информация о ДНК попала к репликантам, но ему позарез был нужен компромат на Гузза. Поэтому он достал пистолет и, хорошенько прицелившись, выстрелил два раза: один раз — в Люфера, другой — в Лэнса. В спину.

В одном из ящиков стола справа от компьютера лежала папка. **Конец Выбора 10.А**

Выбор 10 Б) Следуя договору, Рей отдал близнецам диск, а взамен получил папку.

Конец Выбора 10.Б

Конец Выбора 10

Это была та самая **папка**, которая так необходима Маккой. Теперь он мог разговаривать с Гузза на равных.

Маккой поднялся вверх по лестнице, ведущей в квартиру близнецов. Воспользовавшись **видеофоном** справа, он позвонил своему начальнику. Тот быстро понял что к чему. Они условились о встрече на площадке, к западу от жилища бомжа.

Рей поспешил туда. Разговор с Гузза был не таким уж долгим. Босс Маккой вернул все на свои места. Он изъясился о розыске, вытащил из квартиры Рея чужака и вернул туда собаку. Теперь дело было за Реом.

Но вдруг оказалось, что они там были не одни. Гулким эхом по коридорам прокатился голос Кловиса. Было неясно, откуда он говорит. Но как только он сказал, что держит Гузза на мушке, Маккой достал пистолет.

Выбор 11 А) Он пытался определить откуда исходит голос, но ему это не удалось. Поэтому потихоньку Рей стал продвигаться к выходу. Через несколько секунд раздалось несколько выстрелов, и лейтенант, покачнувшись, упал вниз. Маккой **побежал** прочь со всех ног. Около выхода в коридор, на стене которого была цифра 5 его догнал Кловис. Через решетку ему удалось вывернуть руку, в которой Рей держал пистолет. Однако Рей вырвался и побежал в направлении своего дома. **Конец выбора 11.А**

Выбор 11 Б) Ненависть к бывшему боссу переполняла его. Он **выстрелил** в него. Затем откуда-то раздался другой выстрел, третий, четвертый. Покачнувшись, лейтенант упал вниз. А голос тем временем продолжал. "Спасибо тебе, Рей Маккой. Ты оказал нам услугу, брат. Присоединяйся к нам у Лунного Автобуса." С неприятным осадком в душе Рей побрел в направлении своего дома. **Конец Выбора 11.Б.**

Конец Выбора 11.

Вариация 9.А) Маккой чуть не закричал, когда зашел в квартиру. Прямо у порога лежала его **собака**. Она была мертва. Застрелена выстрелом в голову. В пепельнице на столе лежал окуроч **Lucky Strike**. Рей понял, что это было последнее предупреждение Стил. Тем временем в спальне зазвонил **телефон**.

Вариация 9.А а) Это оказался не кто иной, как Кловис. Он приглашал Маккой разделить судьбу, какой бы она не была, с другими репликантами. У Рея, похоже, не было другого выбора. Он согласился. Следуя полученным указаниям, Маккой нырнул в канализационный люк. Но перед развилкой он пошел не к ней, а в дверь в северной стене. Затем путь Маккой лежал опять на север. Пройдя через несколько пустынных полей, Рей наконец-то увидел вдали Автобус. Но тут, откуда ни возьмись, появилась **Стил**. Однако к подобным неожиданностям Рей был готов после того, как увидел труп своей собаки. Он выпустил в девушку достаточно пуль, чтобы отправить ее в мир иной и направился к месту аварии.

Около корабля копался Садик. Он сообщил Маккой, что нигде не может найти генератор для корабля. Маккой показалось, что он видел около места, где убил Стил, похожую на **генератор** деталь. Хорошенько поискав, Маккой обнаружил ее (в левой нижней части экрана) и отнес Садиду. Теперь все было готово к полету. Рей зашел в корабль, поприветствовал Кловиса и отдал ему всю имеющуюся у него информацию по ДНК. Корабль поднялся в воздух и полетел прочь от этой планеты. **Конец игры.**

Вариация 10.А 6/в) Это была Дектора (Люси) она предложила скрыться одним, куда-нибудь подальше от других людей и от этого страшного города, и упомянула, что Кловис предложил Маккою помочь ему починить Лунный Автобус и улететь колонизировать другие планеты.

Выбор 12/13 А) Маккой чувствовал что-то особенное к Декторе (Люси). Он без раздумий принял ее предложение сбежать от людей. Влюбленные договорились встретиться около магазина подержанных машин Ларри.

Маккой очень спешил, чтобы не опоздать туда. Но теперь сплинера у него не было, поэтому ему пришлось потрудиться, чтобы найти дорогу к Ларри. Он вышел к тоннелю метров и прошел по нему вперед несколько десятков метров. Затем Рей нырнул в проход справа и поднялся по винтовой лестнице. Он вышел прямо в **магазине Ларри**.

Дектора (Люси) уже дожидалась его на улице. Они зашли в магазин. Рей взял в аренду у старика-Ларри сплиннер, чтобы "покататься". Парочка поднялась на **крышу**. Увы! Машина отказывалась заводиться. Вдруг из-за угла выскочила Стил. "Только ее здесь не хватало!" — подумал Рей, выхватывая **пистолет**.

Выбор 12.А/13.А а) За эти несколько дней Маккой неплохо научился стрелять по живым мишеням. После нескольких метких выстрелов Рея, Стил упала. Маккой и Дектора (Люси) почти бегом спустились вниз. Кажется, им пришел конец — магазин был окружен, и через две минуты должен был начаться штурм. Но Рею пришла в голову блестящая идея. Поманипулировав с **панелью управления**, он добился того, что старая колесная машина, стоящая на первом этаже, провалилась в туннель. Рей и Дектора (Люси) спустились вниз и сели в машину. Они не знали, куда едут и зачем. Было лишь одно желание — прочь из этого города. Вдвоем. **Конец игры.**

Выбор 12.А/13.А б) Пока Рей прицеливался, Стил несколькими меткими выстрелами расправилась с Декторой (Люси). Но наконец-то руки Маккой перестали дрожать, и он с ненавистью стал выпускать по охотнице одну пулю за другой. Затем он кинулся к сплиннеру — он не заводился. Рей сбежал вниз. Дом был окружен. На то, чтобы сдаться ему давалось две минуты. Однако об этом говорить было пока рано. Поманипулировав с **панелью управления**, он добился того, что старая колесная машина, стоящая на первом этаже, провалилась в туннель. Рей спустился вниз и сел в машину. Он не знал, куда едет и зачем. Было лишь одно желание — прочь из этого города. Чтобы забыть все, что случилось, забыть Мэгги, забыть Ее. **Конец игры.**

Конец Выбора 12.А/13.А

Выбор 12/13 Б) Конечно, Маккою очень нравилась Дектора (Люси), но он чувствовал себя обязанным Кловису за то, что тот открыл ему глаза. Он хотел отплатить Кловису той же монетой. Поэтому Рей спросил, как ему добраться до Лунного Автобуса.

Следуя полученным указаниям, Маккой нырнул в канализационный люк. Но перед развилкой он пошел не к ней, а в дверь в северной стене. Затем путь Маккой лежал опять на север. Пройдя через несколько пустынных полей, Рей наконец-то увидел вдали

Автобус. Но тут, откуда ни возьмись, появилась Стил. Однако к подобным неожиданностям Рей был готов после того, как увидел труп своей собаки. Он выпустил в девушку достаточно пулю, чтобы отправить ее в мир иной и направился к месту аварии. Около корабля копался **Садик**. Он сообщил Маккою, что нигде не может найти генератор для корабля.

Выбор 12.Б/13.Б а) Маккою показалось, что он видел около места, где убил Стил, похожую на **генератор** деталь. Хорошенько поискав, Маккой обнаружил ее (в **левой нижней части экрана**) и отнес Садику. Теперь все было готово к отлету. Рей зашел в корабль, поприветствовал **Кловиса** и отдал ему всю имеющуюся у него информацию по ДНК. Корабль поднялся в воздух и полетел прочь от этой планеты. **Конец игры.**

Выбор 12.Б/13.Б б) Маккой про себя усмехнулся. Как же! Будет он, Охотник, помогать какому-то там... Несколькими выстрелами он уложил **Садику** наповал и зашел в Автобус. Он убил оставшихся **репликантов**. Снаружи его дожидался **Гафф**. "Да, не думал я, что Стил окажется симпатизирующей репликантам," — произнес Маккой. "Да!" — эхом отозвался Гафф. **Конец игры.**

Конец Вариации 9.А.б/9.А.в

Вариация 9 Б) Все в квартире было в порядке за одним исключением — нигде не было Мэгги. Вдруг зазвонил телефон. Это была Стил собственной персоной. Она поинтересовалась, не хочет ли Рей поохотиться вместе с ней. Маккою идея понравилась. Они договорились встретиться неподалеку от Лунного Автобуса.

Следуя полученным указаниям, Маккой нырнул в канализационный люк. Но перед развилкой он пошел не к ней, а в дверь в северной стене. Затем путь Маккой лежал опять на север. Пройдя через несколько пустынных полей, он встретил Кристал. Медленно и осторожно они пошли по направлению к Автобусу. По дороге им пришлось проходить через какой-то узкий проход. Стил шала первой. Она не любила замкнутые пространства, поэтому торопилась выйти в поле. Она не замечала ни натянутой нитки перед собой, ни **бомбы**, к которой нитка шла.

Выбор 14 А) Не видел ее и Маккой. Взрыв! — и Кристал лежит, смертельно раненная на холодной земле.

— Кристал!! Нет!

— Рей, ты должен справиться один, я знаю, ты справишься... справишься...

Рей тоже знал, что справится. Он наконец-то вышел к Автобусу. Но что это там двигалось? "Мэгги, Мэгги, сюда!" — забыв про все вскричал Рей. Это действительно была Мэгги, но к ней было что-то прикреплено. Она с трудом передвигалась. Секунда — взрыв, и Мэгги не стало.

Садик расхохотался дьявольским смехом и побежал навстречу Охотнику. Рей навел пистолет и, кривя губы в усмешке боли и презрения, начал стрелять. Через десять секунд уже никто не мог преградить путь Рею. Он зашел в Автобус. Там лежал **Кловис**. В руках у него была книга. Играла тихая спокойная музыка. Похоже, он доживал последние секунды. Когда Кловис умер, Маккой вышел на улицу. Навстречу ему шел **Гафф**.

— Ты, как всегда, вовремя — сказал Маккой, — минут десять назад твоя помощь могла бы оказать большую услугу мне. И Стил.

— вижу ты и так справился. К тому же

Альтернативы окончания Blade Runner

1. Рей и Кристал становятся партнерами.
2. Кристал погибает при штурме Лунного Автобуса; Рей увольняет всех репликантов.

3. Рей убивает всех репликантов и Кристал, которая заподозрила его в том, что он — тоже репликант. Маккой объясняет Гаффу свой поступок тем, что Кристал симпатизировала репликантам.

4. Рей улетает на Лунном Корабле с репликантами.

5. Рей улетает на Корабле с репликантами. Дектора садится в кресло рядом с ним.

6. Рей улетает на корабле с репликантами. Люси садится рядом с ним.

7. Рей покидает Город с Люси (человеком).

8. Рей покидает Город с Люси (репликантом), раздобыв всю информацию о ДНК.

9. Рей покидает Город с Люси (репликантом), раздобыв часть информации о ДНК или вообще без информации.

10. Рей покидает Город с Декторой (человеком).

11. Рей покидает Город с Декторой (репликантом), раздобыв всю информацию о ДНК.

12. Рей покидает Город с Декторой (репликантом), раздобыв часть информации о ДНК или вообще без информации.

13. Рей покидает город в одиночестве.

получил полный увольнительный бонус — ты устранил всех репликантов. Теперь ты настоящий мужчина, сынок, настоящий охотник.

— Почему же я не чувствую радости?

— Не знаю, купи себе животное. Настоящее, а не тайрелловскую подделку.

— Мэгги была настоящей.

— Всегда верь в то, что хочешь, сынок.

Конец игры.

Выбор 14 Б) Маккой же сразу заметил **бомбу**. Он указал на нее Кристал. Та осторожно перешагнула через нитку, и они продолжили путь. Наконец-то впереди показался Автобус. Но что это там двигалось? "Мэгги, Мэгги, сюда!" — забыв про все вскричал Рей. Это действительно была Мэгги, но к ней было что-то прикреплено. Она с трудом передвигалась. Секунда — взрыв, и Мэгги не стало. Кристал тем временем заходила с другой стороны Автобуса.

Садик — это были его проделки — расхохотался дьявольским смехом и побежал навстречу Охотнику. Рей навел пистолет и, кривя губы в усмешке боли и презрения, начал стрелять. Через десять секунд уже никто не мог преградить ему путь. Кристал тоже хотела получить себе репликанта, но Маккой пообещал, что отдаст ей деньги за этого и зашел в Автобус. Там лежал Кловис. В руках у него была книга. Играла тихая спокойная музыка. Похоже, он доживал последние секунды. Когда Кловис умер, Маккой вышел на улицу. Там его ждала Стил.

— Послушай, Рей, не хотел бы ты работать с партнером? — поздравив его с успехом операции, сказала она.

— Ты ведь работаешь всегда одна, — улыбнулся Рей в ответ.

— Когда-то же надо начинать, — ответила Стил. И добавила — Тем более, по-моему, я лучше собаки.

На этот раз улыбка осветила лица обоих. Охотник с Охотницей возвращались в Город.

Конец игры.

Павел Коротов



Tomb Raider 2

Dagger of Xian

The Great Wall

М—да... Ошибочка вышла, немного промахнулась. Вместо площадки у башни, Крофт высадилась в глубоком ущелье. Но разве отвесные скалы — преграда для альпинистки-разрядницы?

Лара вошла в холодную воду озера и, найдя подходящий уступ, полезла вверх. Серия головокружительных прыжков — и она уже на карнизе, почти у самой стены. Можно пробираться наверх, к пролому в стене, но Лару что-то заинтересовало на другой стороне ущелья. Прыжок через ущелье... о, антикварная статуэтка Серебряного дракона (секрет №1)! Теперь обратно, к стене. Еще одна серия карабканий по уступам и прыжков — и Лара у черного зева пролома, ведущего в башню.

Две башни

Лара тщательно исследовала комнату (строители почему-то не предусмотрели в ней двери). А что это там в углу? Решетка? Разумеется, ни один настоящий исследователь не может пройти мимо столь стороне озера, виднеется рычаг. Если разбежаться, то можно в прыжке уцепиться за край площадки. Отлично, проход на стену открыт, теперь ничто тебя не остановит... ну разве что запертая на ключ дверь соседней башни. Может попробовать спуститься со стены и поискать другой путь?

Лара аккуратно соскользнула вниз и бултыхнулась в глубокое озеро. Сквозь прозрачную воду виднелась небольшая пещерка. Может там есть потайной проход в башню? Нет, зато нашелся старинный ключ! Он наверняка подойдет к дверному замку на башне. Многообещающей достопримечательности интерьера. Лара наступила на нее и провалилась в подземное озеро (повезло — обычное озеро, хотя могли бы оказаться остро заточенные колья или еще какая пакость).

Плавала она, хотя и исключительно

брассом, но весьма уверенно. Через несколько секунд Лара выбралась на каменный помост возле двери.

Дверь заперта, но в углу, на противоположной

Прямо около стены в районе этой башни, время создало высокий холм, по которому Лара без труда забралась обратно. Теперь можно обыскать башню. Ничего, не считая мерзких пауков и закрытой двери, ржавый ключ от которой... нашелся в углу на балкончике.

Опять пауки! Вернее, уже паучьи трупики — с отважной Ларой шутки плохи. Юная гробокопательница возле скелета подобрала коробку с патронами и аптечку — бедняге они уже точно не понадобятся. А что же делать с огромным каменным блоком, закрывающим дорогу, ведь трактора поблизости нет?

Подземелье ловушек

Ну Крофт, у тебя и силища! Уперлась в боковую грань блока и отодвинула его, как картонный. А впереди — еще одно подземное озеро, в котором древние хитрые китайцы спрятали смертельную ловушку. Однако, по левой части пещеры тянется узенький карниз. Уцепившись за него, Лара без единой царапинки перебирается на другую сторону.

Теперь бегом вперед, так как изменившийся рисунок пола говорит о возможной ловушке. Быстрее вперед и направо — ведь две огромные глыбы несутся из левого коридорчика, грозя раздавить в лепешку твои прекрасные формы. Прыжок — и, перелетев через яму с острыми кольями, Лара приземляется в комнатке, стены которой, усеянные шипами, быстро сдвигаются.

Схватив лежащую возле скелетов обойму, Лара бросилась к небольшому тоннелю в верхней части стены. Теперь можно немного перевести дух, тем более, что уже знакомый узор на полу и вылетающие из стен косы не сулят впереди ничего хорошего.

Бегом, перепрыгивая через смертоносные лезвия, Лара устремляется вперед. Едва она проскакивает коридор, как шипастые стены начинают сдвигаться. Лара едва успевает схватить с пола очередной сувенирчик — Нефритового дракона (секрет №2). Теперь все вновь ре-

шает скорость. Слава богу, что в последней комнатке, в углу, в который забились Лара, пол не прочный. Пусть ушиблась, зато жива. Кстати, аптечка, которую она нашла, поможет немного прийти в себя.

После преодоленных ловушек, прыгнуть перекатывающиеся по полу лезвия не составило никакого труда. Лара вышла на просторный карниз. Через бездонную пропасть был натянут прочный канат. Интересно, что это за пещерка виднеется прямо под ним?

Пропасть юрского периода

Лара аккуратно встала на выступ справа от каната и развернулась спиной к тросу. Сделав шаг назад, она полетела вниз, едва успев уцепиться за кромку карниза. Все Лара, можешь открыть глаза — под тобой еще один маленький уступ. Теперь, повиснув на руках, можно добраться до пещеры.

Прихватив коробку спичек, Лара направились вглубь пещеры. Лестница наверх определенно вела обратно на карниз, поэтому она решила посмотреть что находится внизу... Господи, какая ужасная ящерица! Можно, конечно, попытаться ее обойти, но лучше спрятаться обратно в тоннеле.

Видно малыш сильно проголодался, или Лара ему очень понравилась, раз столь настойчиво пытается просунуть свою огромную безмозглую черепашку в узенькую пещеру. В любом случае, он теперь уже не страшен. Лара заботливо накормила зверюшку свинцом из пары пистолетов, и тот впал в вечную спячку.

Теперь можно смело исследовать дно пропасти. О, еще подарочек — Золотой дракон (секрет №3)! Лара направились обратно к карнизу с канатной дорогой.

Тренировки на полосе препятствий, оборудованной на ее вилле, прошли не впустую — Лара, схватившись за закрепленный на канате блок, легко перемахнула через пропасть.

Кажется, она у цели. Правда местечко выглядит подозрительно обжитым — костер (осторожнее, Лара, не подпали прическу!), ящики, компьютер. И загадочная дверь.

А вот и хозяин ящиков. Мускулистый мальчик, но куда ему... Ну, громила, рас-

калывайся, что ты тут делаешь!? Как в Венецию?!

Venice

Неужели и вправду Лару телепортировало в Венецию? Решив разведать окрестности, она вышла на маленький дворик. К ней немедленно устремилась здоровенная псина, явно намереваясь цапнуть за ногу. Лара, весьма трепетно относящаяся к любому посягательству на свою внешность, моментально пресекла эту попытку парой очередей. Эта же судьба постигла снайпера с балкона, посмевшего слегка растрепать ее прическу выстрелом из винтовки, а также прогуливавшегося у пристани мужика, с собакой и с палочкой (инвалид что ли? Тем более, что с аптечкой ходил...).

Разгоряченная схваткой, Лара решила немного освежиться и нырнула в воду. Почему бы заодно не исследовать ворота на другой стороне канала? Поднырнув под них, она обнаружила в ангаре шикарный катер. На стене виднелась кнопка. Не в первый раз Лара в лабиринтах — знает, все что можно нажать, должно быть нажато. И точно, где-то открылась дверь! Настало время вернуться и осмотреть дом.

Взяв со стола коробку осветительных патронов, Лара нажатием кнопки открыла люк в потолке и полезла по лестнице на второй этаж. Нам не было ничего интересного, кроме еще одной кнопки, открывающей люк на крышу.

Лара, это же мелкое хулиганство — расстреливать из пистолетов стекла! Ладно, теперь уже ничего не поправишь, остается полюбопытствовать, что там внутри. Узенький коридор вывел Лару в Шикарную залу, в которой вольготно располагалась очередная псина мерзавкательного характера, царство ей небесное. Застекленная галерея, начинавшаяся в зале, заканчивалась маленькой комнаткой с рубильником. Осторожнее, вдруг ударит током! Нет, просто открылась еще одна дверь — под самой крышей здания напротив.

Лара вернулась в коридорчик с разбитым окном. Развлекаться так развлекаться — выбив и второе стекло, она выбралась на карниз и сиганула на упругий красный тент, а затем — на балкон. Карманы подстреленного снайпера притягивали Лару, как магнит булавку. И не даром — в них оказался ключ, и похоже, что от ангара с катером.

Угон катера

Ларе так понравилось бить стекла, что она решила вернуться назад в Шикарную залу, так как в ней было окно — потенциальная жертва экзотических развлечений.

Расстреляв его, Лара забралась на подоконник и с разбегу перемахнула через канал, едва сумев уцепиться за тент. Перепрыгивая с тента на тент, она добралась до открытой двери. А для чего спрятанный там рычаг? Открыть ворота в канал. Теперь можно воспользоваться подобранным у снайпера ключом.

Лара прыгнула в воду, и уже через мгновение вплывала в ангар с катером. Ключ идеально вошел в замочную скважину, и ворота распахнулись. Правда, на другой стороне канала тут же материализовался злобный дюжий молодчик. Но Лара умела обращаться с мужчинами.

Природное любопытство заставило осмотреть покойника. На память о молодчике, она решила оставить себе пару шикарных автоматических пистолетов.

Лара забралась на катер, и, вдавив педаль газа, направила его в открывшийся выход в канал.



Путь во тьме

В канале было темно, и Лара зажгла осветительный патрон. При ярком свете, на правой стене стал виден узкий проем. Лара, избегая крыс, как четвероногих, так и двуногих!

На полу у входа лежала Серебристая статуэтка дракона (секрет №1) и комплект осветительных патронов. Лара прыгнула в дыру, которой заканчивался коридор, и принялась истреблять крыс. Закончив сие важное дело, она решила разведать окрестности. На противоположной стороне виднелось какое-то сооружение, напоминающее встроенный в стену дом.

Обитателей домика (человека и крысу) пришлось пристрелить. Ларе без труда удалось захватить пульт управления шлюзом. Пора было возвращаться к катеру. Решив обшарить дно, Лара не была разочарована — пара магазинов для "Узи" — приятный сюрприз.

Спустив катер по водопаду, она, повинувшись внутреннему голосу, исследовала дно залы — наградой оказался Золотой дракон (секрет №2).

Теперь уже ничто не мешало отвести катер через боковой коридор к шлюзу

и завести его в переходную камеру. Зайдя в домик, Лара дернула рычаг, и по гулу воды поняла, что камера заполнилась водой.

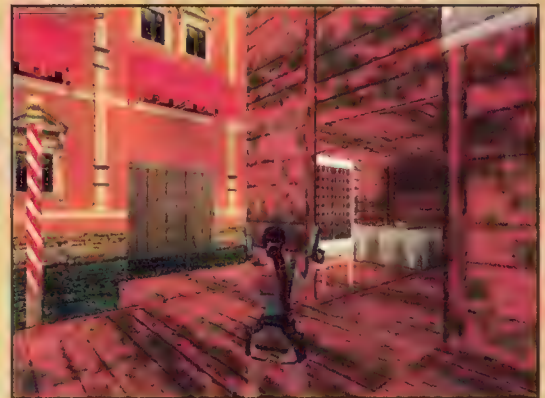
Лара вышла на причал и прыгнула в воду. Поднырнув под воротами шлюза, она рванула изо всех сил рычаг. Открыв таким образом вторые ворота шлюза, ведущие наружу, Лара забралась в катер.

Водный лабиринт

Лара выплыла из подземелья и направила катер в правый проток. Вскоре она достигла небольшой пристани, возле которой покачивались на воде несколько гондол.

Выскочив на доски пристани, Лара забралась на ящик и прыгнула на тент, с которого без труда перескочила на каменный мост. Гляди-ка, еще один парнишка выгуливает песика! В смысле — выгуливал. А что у него в карманах? Аптечка и ключ. Лара вышла на мост, и тут же еще один вооруженный представитель генного мусора, стоя на причале со вторым катером, принялся отстреливать Ларину косичку.

После ликвидации "парикмахера", Лара смогла спокойно осмотреть дворик на другой стороне моста. Открыв подобранным ключиком дверь, она отважно спрыгнула в дыру на полу и нажала кнопку, из-за чего где-то неподалеку поднялась решетка. Можно было продолжить водные прогулки на катере.



Впереди, сквозь прозрачную воду были видны утыканые шипами шары — подводные мины. Глубоко вдохнув, Лара до упора вдавила педаль газа и катер полетел прямо на минное поле!

За секунду до столкновения, Лара выпрыгнула в воду. Вскоре, оглушенная взрывом, но целая, она выбралась на пирс, украшенный телом недавно убитого охранника. Подобрал патроны для винтовки и немного переведя дух, Лара забралась во второй катер. К ее разочарованию, больше минных полей в окрестностях видно не было, и оставалось лишь продолжить нудные исследования

каналов.

Открывая ворота

Но все рано или поздно надоедает, и Лара решила немного поразмяться. Для этой цели она выбрала небольшой причал, возле которого сиротливо показывались несколько старых гондол, охраняемые амбалом с бейсбольной битой. Наверное, ему очень дороги эти лодочки... Ой, раздавили. Теперь можно пообщаться с пареньком. Несколько граммов свинца радикально пресекают возможную дискуссию.

Интересно, а для чего в комнатке, которую он охранял, нужен рубильник? Чтобы его можно было включить! Кроме того, с пристани можно запрыгнуть на арку, висящую между домами. Наградой за наблюдательность стал Нефритовый дракон (секрет №3).

Лара знала, что лабиринты лучше всего проходить, придерживаясь какой-нибудь одной стены. Два поворота направо — и она добралась до еще одной пристани. Едва Лара вошла в комнату, как дверь наглухо захлопнулась. Зато на полу валялся ключ, а наверху виднелся люк.

Парни с битами и собаками уже порядком надоели Ларе. Хотя, два трупа — достаточная плата за удовольствие щелкнуть еще одним рубильником. Можно было продолжать прогулки на катере, тем более, что возле него уже ошивался еще один кандидат в покойники.

Лара четко помнила, что у закрытой двери на пристани, возле которой она нашла свой второй катер, был замок. Теперь можно опробовать найденный ключик. А уж за дверцей наверняка есть важная кнопка, которая что-нибудь, да откроет.

Проделав эти нехитрые операции, а за одно и пару дырок в голове встретившегося охранника, Лара направилась обратно, по направлению к пристани, у которой она нашла ключ. Прямо по курсу виднелся в темный тоннель. Ох уж эти женщины... Лара, ты же решила поворачивать направо, а тут почему-то свернула налево. Интуиция?

Дверь этого подвала была уже от-

крыта и Лара высочила на ссохшиеся доски причала. Ей очень хотелось нажать на кнопку, видневшуюся в стене. Охранник, не понимавший скромных Лариних желаний, был моментально изрешечен пулями. Кнопка открыла створки защищаемых ранее минами ворот.

Не желая привлекать любопытных взоров, Лара нырнула в воду, и, как заправская аквалангиста, на одном дыхании добралась до выхода.

Bartoli's Hideout

Вернее — до входа в некогда величественный, а теперь заброшенный дворец.

Парадный подъезд был наглухо закрыт, и Ларе пришлось искать иной путь. Она направилась вверх, по лестнице, кишущей жирными крысами. Истребив грызунов и одинокого охранника, Лара добралась до рубильника, открывающего дверь.

На шум вышел еще один охранник, который твердой Лариной рукой был незамедлительно отправлен к праотцам. Также Лара поступила с парой его коллег, притаившихся внутри.

С удовольствием разбив пару огромных окон и пристрелив двух злобных собак, Лара вышла в садик. Там она обнаружила небольшой склад полезных вещей, включая аптечку и осветительные патроны.

Путь наверх

Лара вернулась в зал и направилась к коридору, вдоль которого выстроились статуи в рыцарских доспехах, сжимающие в руках острые тесаки. Смертоносные лезвия ритмично вздымались и опали. Короткими перебежками Лара преодолела эту преграду. Коридор заканчивался тупиком с очередным рубильником на стене, открывающим дверь на втором этаже.

Миновав еще раз острые клинки статуй, Лара вернулась в главную залу. Лестница на второй этаж была разрушена, но разве опытной гимнастке требуется что-либо... хотя, неплохо было бы иметь небольшой помост. Его функцию вполне могли бы играть остатки мебели и ящиков, образовавшие некое подобие трамплина.

Лара встала спиной к нему и прыгнула, проделав блестящее сальто назад. Едва ее ноги коснулись покатою поверхности "трамплина", она прыгнула еще раз, сумев ухватиться за край балкона.

Для того, чтобы разбежаться и перепрыгнуть через зал на противоположный балкон, необходимо было убрать каменный куб. Два толчка мощных рук Лары — и площадка для разгона свободна.

На другом балкончике, возле безды-

ханного тела охранника лежала обойма для пистолета, а балки ободранной стены походили на шведскую лесенку. Подобрав боекомплект, Лара поползла по "лестнице" к окну и вскоре добралась до балкона.

Золотой зал

Охранник с соседнего балкона тщетно пытался преградить Ларе путь. Накормив его свинцовой похлебкой, она встала на край балкона и прыгнула, стремясь ухватиться за край натянутого тента. Фортуна была благосклонна, и Лара, висая на руках, осторожно поползла к краю тента. На другой стороне виднелся еще один небольшой балкон.

Лара добралась до края тента, забралась наверх и мощным прыжком перелетела на балкон. Разбежавшись, она прыгнула на узенькую площадку, с которой легко перескочила на тент. Спустившись вниз, она очутилась перед открытыми воротами дворца.

Пристрелив пару собак и охранника, Лара поднялась в роскошный зал, богато украшенный позолотой. Лара решила оставить битые стекла "на сладкое" и замкнула спрятанный в углу рычаг. Он открывал выход из коридора на балкон с телом охранника-неудачника, возле которого лежали патроны и Серебряный дракон (секрет №1).

Вот теперь можно и окна повибивать. Охранники, кажется, ничему не научились — еще один с дубинкой против пистолетов. Но нет, Лара рано успокоилась — стоило ей разбить второе окно и проникнуть в комнату с камином, как на нее набросилось сразу двое охранников и собака. Но разве могли они тягаться с таким опытным киллером, как Лара Крофт? Конечно, не могли.

Внимание Лары привлек необычный камин. Она тут же начала прикидывать, насколько удачно он будет смотреться на ее вилле. Увлечшись, Лара даже забралась внутрь.

Ей показалось, что задняя стена не монолитна. Лара уперлась в холодный камень, и потайная дверца поддавалась, открывая секретный ход.

Только молниеносная реакция позволила Ларе избежать близкого знакомства с установленным в конце наклонного желоба лезвием. Нырнув в воду, она быстро проплыла под установленными вдоль всего коридора огненными ловушками и выбралась на безопасную платформу.

Прогулки по люстрам

Пройдя по коридору несколько метров, Лара очутилась в огромном зале, украшенном тремя роскошными люстрами. На полу, в художественном беспорядке разместились зачехленная ме-



бель и ящики.

Забравшись на ближайший к входу предмет, о назначении которого, из-за толстого пыльного чехла трудно было догадаться, Лара прыгнула на люстру. О, да по ней можно даже ходить! Разбежавшись, она перескочила на широкий подоконник, на котором был установлен рычаг, открывающий потайную дверь.

Лара вернулась на люстру и с разбегу перемахнула на соседнюю, висевшую немного выше. Справа виднелась небольшая площадка с рубильником, который открывал тайник, спрятанный за картиной.

Настало время продолжить восхождение по люстрам; Лара, вернувшись на центральную, перепрыгнула на третью, самую высокую, а с нее — на остатки обрушившегося чердака. Длинный узкий помост обрывался недалеко от толстой балки, тянувшейся под крышей через весь зал.

Лара прыгнула на балку и перебралась на дальнюю противоположную часть чердака. Интересно, а как попал сюда этот охранник? Крылья отрастил? Они ему теперь пригодятся. Рычаг управления люстрами изменил их положение так, что можно прыгнуть на ту, которая была самой нижней, а еще одна люстра оказалась прямо напротив тайника, в котором оказался ключ.

Теперь можно было покидать это милое место; Лара через окно нырнула в воду канала.

Подводные катакомбы

Затопленная часть замка представляла собой запутанный лабиринт. Лара, немного передохнув в полузатопленной зале, глубоко вздохнула и нырнула в проем, в который уходила лестница. Проплыв в отверстие в верхней части стены, она опустилась к самому дну. В ярком свете осветительного патрона она увидела пару гранат и золотого дракона (секрет №2).

Воздуха оставалось крайне мало. Рядом на стене, возле уходящего наверх тоннеля, Лара увидела рычаг. На ее счастье, он открывал люк — теперь можно было всплыть и немного отдышаться.

Преодолеть подводный лабиринт еще раз, чтобы вернуться полузатопленный зал, не составило для Лары особого труда. Найденным в тайнике за картиной ключом, она открыла дверь и шагнула в загадочные залы библиотеки.

Библиотека

Парень с дубинкой, вышедший из соседнего зала, был явно не читателем. При помощи пары пистолетов, Лара заставила его пораскинуть мозгами, а затем вошла в комнату, где он ранее прятался.

Шкафы казались достаточно прочными, чтобы Лара по книжным полкам залезла на второй этаж. Возле огромного книжного шкафа она обнаружила очередную рычаг. Забравшись на ящик, Лара дернула за него, открыв одну из дверей в центральном зале.

Лара вошла в зал, и, пристрелив появившегося охранника, направилась в книгохранилище. Используя книжные полки в качестве лестницы, она добралась до окна. Лара выстрелов — и стекло сказало свое последнее «дзнь», а Лара выбралась на карниз и прыгнула с тента на узенький балкончик около двери на противоположной стороне двора.

Разбежавшись, она в прыжке ухватилась за край второго тента и с него перескочила на невысокую кирпичную стену. Теперь места для разбега было побольше, и Лара сумела перемахнуть на крышу окруженного водой дома на сваях.

На стене, к которой примыкал дом, виднелся разлом, в который Лара осторожно соскочила. Удивительно, но в воде лежала пара новеньких автоматов «Узи»!

Подрывной механизм

Выбравшись на стену, Лара прыгнула в воду и подплыла к двери дома. Ликвидировав излишне беспечного секьюрити, она нашла на столе ключ от подрывной машины. Лара расправилась с подоспевшим со стороны библиотеки охранником, вошла в открытую им в кирпичной стене дверь и направилась к библиотеке.

Разбив очередное окно, Лара вернулась в главный зал, в котором оставалась еще одна закрытая дверь, открывавшаяся очередным рычагом. В зале заседаний никого не было, и Лара вышла в скверик с беседкой.

Ее уже ждали. Однако, аргументы в виде ружей у двоих парней не произвели на Лару должного впечатления. Убив скверик парой бездыханных тел, она подошла к двери, за которой оказался широкий пруд.

Подрывная машинка манила к себе, но Лара решила на всякий случай осмотреть окрестности. Переплыв пруд, отважная исследовательница забралась на платформу, с которой без особого труда перебралась на карниз, ведущий к кирпичной стене.

Лара залезла на стену и двинулась вперед. Дойдя до уступа, который образовывала очередная стена, она залезла на него, и, сквозь разбитое окно, проникла в дом.

На кровати лежали патроны для винтовки и Нефритовый дракон (секрет №3). Решив устроить в честь находки торжественный салют, Лара вернулась к подрывной машинке.

Вставив ключ, она крутанула его,

и земля вздрогнула от мощного взрыва. Однако, искалеченный дом устоял. По стене, тянувшейся вдоль пруда, Лара добралась до пролома и проворно забралась на чердак, а оттуда — на крышу.

Opera House

С площадки, на которой стояла Лара, не было видно ни одного противника. Но стоило ей прыгнуть в воду, как возле ее головы засвистели пули затаившегося на причале охранника.

Лара еле успела выбраться из воды и достойно ответить на подобную грубость. Разделавшись с обидчиком, она вновь нырнула и поплыла к лестнице в дальнем углу бассейна. Она поднялась на балкончик, напротив которого через бассейн располагалась широкая серая плита.

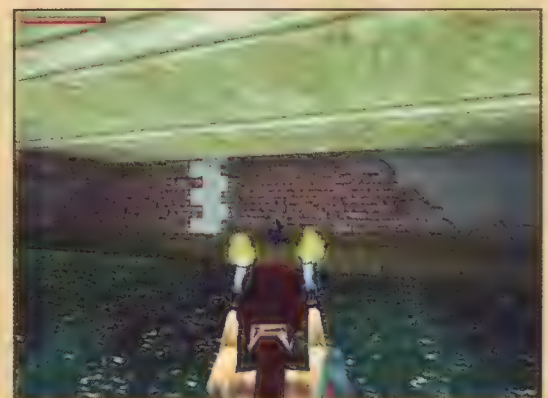
Лара с разбега перелетела бассейн и, развернувшись, прыгнула обратно, на расположенную под балкончиком площадку. Рубильник, вмонтированный в стену, открывал люк в крыше этого дома.

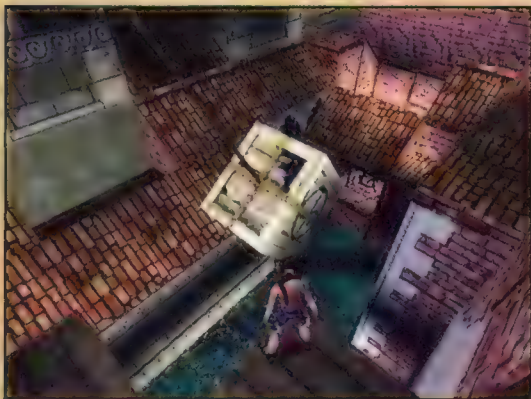
Поднявшись на верхний балкончик, Лара вновь прыгнула на серую плиту. Прыжком, достойным Олимпийских игр, она перемахнула на площадку и, уцепившись за край руками, начала с нее исследование местности. Она переползла к стене, справедливо опасаясь попасть под болтающийся на тросе ящик, и только после этого выбралась наверх.

Места для разбега было очень мало, но все же достаточно для прыжка через бассейн, прямо в раскрытый в крыше дома люк. Перебив охрану, Лара нашла ключ и вышла в открытую дверь. Вскоре она уже стояла на балкончике; знакомым маршрутом, без приключений, она добралась до площадки с ящиком-маятником.

Тише, мыши, Лара на крыше

Лара повернулась спиной к серой плите и прыгнула на узкий карниз. С него удалось вылезти на крышу, наклон которой оказался довольно крутым. От падения в воду Лару спасла молниеносная реакция — ей удалось уцепиться руками





за край крыши.

Быстро перебирая руками, Лара добралась до второго карниза. Она немного передохнула на этой маленькой площадке и прыгнула на соседнюю крышу. И вновь она соскользнула вниз и ухватилась за краешек руками. Прямо под ней оказалось окно. Лара разжала руки, и, пролетая мимо окна, ухватилась за карниз. Подтянувшись, она высадилась парой выстрелов окно и медленным шагом вошла в комнату.

Лара поднялась по лестнице и оказалась перед закрытой дверью. Ключ, который она нашла в доме с люком в крыше, идеально подошел к замку; преодолев очередную лестницу, Лара оказалась на стене огромной залы.

Верх стены прогнил и наполовину разрушился. Лара бегом проскочила по хлипким перекрытиям, перепрыгивая проломы и слыша за спиной грохот падающих на пол балок.

По длинному узкому проходу она вышла к крыше, венчавшейся огромным куполом. Стоя на карнизе Лара увидела, что купол усиленно охраняется. Несколько собак и охранников быстро пристали к жизни земной. Кто-то был подстрелен прямо с карниза, остальных Лара добил, спустившись вниз.

Купол в углу возле качающегося ящика был довольно низким, и Лара без труда забралась на него. Она приблизилась к краю, к импровизированному маятнику, и перескочила на площадку напротив. Повиснув на карнизе под блоком, она осторожно переползла влево и, подтянувшись, забралась на площадку.

В свете осветительного патрона Лара увидела переключатель. Щелк — и в куполе открылся люк. Перестреляв появившихся из него охранников, Лара спустилась вниз и забралась в люк.

Под куполом оперы

Лара очутилась в маленькой диспетчерской, окруженной стальными прутьями. Нажав левый рычаг, она открыла решетку и направилась в коридор, на стене которого виднелась кнопка. Нажатие на нее закрыло решетку, но в качестве компенсации открыло еще один проход. Лара вернулась к решетке, поднялась вверх

по коридору, развернулась, и в прыжке ухватилась за свисавшую металлическую лесенку.

Она проворно забралась наверх: взору открылся огромный многоярусный зал Оперы. Лара спрыгнула на балкон верхнего яруса (кстати, развешенные под потолком мешки выглядят весьма угрожающе). Справа, из двустворчатых дверей показался охранник с собакой. Скоренько разобравшись с ними, она двинулась в левый коридор. Перебив всю агрессивную живность, Лара нашла вмонтированный в стену рубильник. Однако, раскуроченная панель явно свидетельствовала о ее неработоспособности.

Решив исследовать другие ярусы, Лара вернулась на балкон. Она аккуратно соскочила вниз, на следующий уровень. По полу прогуливался здоровяк с битой и двумя собаками. Несколько очередей — и можно было спуститься осмотреть карманы жертвы.

Лара едва уклонилась от внезапно выкатившихся камней, однако награда была вполне достойной — аптечка. Подобрав трофей, Лара вошла в воду, подплыла к самой сцене и выбралась на нее, используя затопленный ящик вместо ступени.

Отправив в мир иной охранника и собаку, Лара вошла в небольшую комнату с вделанным в стену пультом управления. Нажатие кнопки открыло решетку на другой стороне сцены. Исследовательница немного пополнила список жертв и, не заходя в пустую залу, забралась на помост.

По левой стене тянулась узкая щель. Мощный прыжок — и Лара уцепилась за нее, постепенно переползая к небольшой площадке. Там располагался рубильник, опускавший подъемный мост. Теперь можно было смело вернуться обратно.

Пробежав по мосту до стены, Лара повернулась налево и размашистым скачком перепрыгнула на деревянный навес.

Повторив эту операцию, она добралась до неглубокой ниши в стене. Теперь было достаточно высоко, чтобы перелететь на деревянную дорожку, закрепленную над мостом.

Дальнейший путь преграждали тяжелые мешки с песком, качавшиеся на тросах. Выждав, когда мешок достигнет крайней точки, Лара прыгнула. Лара прыжков — и она удовлетворенно щелкнула рубильником, открывшем в сцене люк.

Лара спустилась вниз и бесстрашно шагнула в появившееся отверстие.

Затопленный подвал

В тоннеле было темно и сыро. Лара зажгла осветительный патрон и пошла

по коридору налево. Свернув еще раз, она оказалась в полузатопленной комнате. Сквозь прозрачную воду виднелся узкий проход.

Он вывел Лару в комнату, на стене которой был рубильник, открывающий дверь на одном из ярусов зала. Прежде чем покинуть это помещение, любознательная Лара решила осмотреть глубокую нишу в углу. И не зря — очередной Серебряный дракон (секрет №1) пополнил ее копилку.

Пришел черед и для правого рукава коридора. Он заканчивался лестничной площадкой, на которой лежал блок реле. Подобрав ценную находку, Лара выбралась на средний ярус.

Через дверь, открытую во время исследований под сценой, она вернулась к раскуроченной панели. Блок реле идеально встал на место. Теперь рубильник работал, открывая двери лифта.

Но Лара решила не спешить — мало ли сколько лет этому лифту. Она подождала, когда лифт спустится вниз, и по лестнице в шахте забралась наверх. В комнате, обильно усыпанной битым стеклом, ее поджидала статуэтка золотого дракона (секрет №2).

Теперь можно было с чистой совестью вернуться и использовать лифт по прямому назначению. Лара спустилась на лифте вниз, ликвидировала охрану, и по привычке отправила лифт наверх.

Лифтовая шахта оказалась затопленной. Лара нырнула в нее и поплыла вдоль левой стенки тоннеля. Он заканчивался комнаткой, на дне которой лежал блок управления.

Вернувшись в шахту, Лара продолжила исследования, придерживаясь для разнообразия правой стены. Рычаг на стене открыл решетку во вторую лифтовую шахту. По выступам в ее стенах, Ларе удалось забраться на второй этаж. Перебив охрану, она двинулась по коридору.

Путь преграждало стекло, которое Лара с удовольствием разбила парой выстрелов. С трудом оторвавшись от зеркала в гримерной, Лара замкнула рубильник и скользнула по наклонному коридору вниз.

Сквозь мясорубку

В конце пути грозно вращались лопасти вентиляторов; через них она легко перепрыгнула на площадку. Подобрав ключ, Лара забралась по выступам наверх и шагнула на наклонную стену, заскользив к смертоносным лопастям. Прыжок — и она, перелетев вентилятор, попала в коридор воздухопровода.

Подойдя к очередному вентилятору, Лара повернулась к нему спиной и встала на самый краешек наклонного желоба. Красивое сальто назад — и она очу-

тилась на втором уровне. Прodelав операцию еще раз, Лара влетела в маленькую комнатку с ящиком, украшенным знакомым по пещере в Китае символом.

Но она не спешила изучать находку — на противоположной стороне вентиляционной шахты загадочно темнел какой-то проход. Перелетев шахту, Лара обнаружила Нефритового дракона (секрет №3) и склад патронов для "Узи".

Теперь можно с чистой совестью отодвигать ящик и щелкать спрятанным рубильником, чтобы открыть дверь. Забраться на верхний этаж, при всей своей подготовке, Лара не могла. Тогда она втащила в примерную ящик из соседней комнаты, а на него сдвинула такой же ящик из тупичка на втором этаже. Теперь она спокойно могла подняться наверх.

Перепрыгивая с площадки на площадку по шахте лифта, Лара добралась до верхнего яруса зала. Открыв ключом дверь, она очутилась в коридорчике, с которого начала исследование здания.

Здравствуй, Бартоли

Лара едва успела добежать до угла с кнопкой, как мимо пронеслась каменная лавина. Нажатие кнопки — и решетка открыта. Лара поднялась в диспетчерскую и вставила блок управления в открытый слот. Теперь правый рубильник исправен.

Он поднимает занавес на сцене, открывая потайной склад. Успешно поохотившись на охрану, Лара отодвинула ярко освещенный ящик с мистическими знаками на боках, вошла в потайную комнату и нажала на кнопку. Теперь, взобравшись по ящикам на самый верх, можно выйти на каменный карниз над сценой.

Пройдя по карнизу к балкону, Лара прыгнула вниз. Выбравшись из ямы, она перемахнула эту преграду и оказалась на небольшой площадке, на которой находился рубильник. Опустив его рукоятку, Лара открыла дверь, удачно уклонилась от раскачивающегося на канате мешка и вошла в комнату. "А не стоит ли на всякий случай приготовить оружие помощнее?" — спросил ее внутренний голос.

Интуиция не подвела — охрану склада возглавлял весьма мощный парень — Бартоли. Но и он ничего не сумел противопоставить весомым аргументам из ствола Лариной винтовки. Подобрал гранатомет и отстреляв охрану, Лара по ящикам добралась до переключателя, спрятанного в правом углу комнаты, который открывал ворота на пристань.

Лара успела на грузовой гидросамолет, отлетавший на секретную базу. Сперва необходимо было нейтрализовать пилотов. Она достала пистолеты и притаилась за дверью, не замечая, как

сзади подкрадывается механик с разводным ключом.

Offshore Rig

Лара очнулась в одиночной камере. Бдительная охрана отобрала все оружие. Вдобавок жутко болела голова.

Найти путь на свободу оказалось довольно легко — передвинув ящики, Лара обнаружила в углу рубильник, открывающий решетку. Заранее расчистив проход (решетка открывалась на очень короткое время), Лара пулей вылетела из камеры. Но не тут-то было — коридоры огласил вой сигнализации.

Увернувшись от охранников, Лара проскочила в коридор, из которого они появились, уклоняясь от внезапно покачивавшихся бочек. Повернув по коридору направо, беглянка очутилась в комнате управления со стеклянными окнами.

От очереди из автомата охранника стекла разлетелись вдребезги, и Лара выскочила в проем. Кнопка на стене справа от окна распахнула днище самолета. Не теряя времени, Лара нырнула в воду и забралась в самолет.

Она нажала кнопку, выключающую двигателя, и через комнату управления выбежала на пристань. Лара с разбегу запрыгнула на крыло гидроплана и побежала по фюзеляжу. Под ее тяжестью люк на крыше открылся, и беглянка очутилась внутри, где ее ждали родные пистолеты.

Настала пора сводить счеты. Изрешетив охранников, Лара подобрала с бездыханных тел аптечку и желтую карточку-ключ. В углу под водой вращался винт, слева от которого была видна небольшая кнопка, открывающая потайную дверь.

Не приближаясь к винту, чтобы не оказаться затянутой под его лопасти, Лара заплыла в проход. Она проплыла по длинному извилистому тоннелю, глотнула воздуха в колодце, где заканчивается тоннель, и щелкнула расположенным у самого дна рубильником.

Почти у самого начала тоннеля в полу открылся проход, по которому Лара заплыла за винт и нашла Нефритового дракона (секрет №1). Теперь можно было приступать к поиску пути на свободу.

Лара вернулась в комнату управления и вставила желтую карточку-ключ в считывающее устройство, открыв дверь. Щелчок рубильника — и вопли сигнализации наконец стихают.

Два коридора

Дойдя до разветвления, Лара свернула в правый коридор. Поворот вентиля открыл дверь, за которой притаилась пара охранников. Второй вентиль позволил открыть дверь справа — очередной ох-



ранник нашел там свою быструю смерть.

Обшарив комнаты, Лара пополнила свой арсенал. Может немного передохнуть? Она залезла на левую верхнюю койку, ближнюю к выходу. Отдых подождет — ведь там спрятана кнопка, открывающая проход в стене, в который можно легко попасть с верхнего яруса кровати, стоящей рядом.

Видя, что наклон коридора достаточно крут, Лара повернулась к скату спиной и шагнула назад. Скользя вниз, она сумела уцепиться за край.

Лара спустилась по лестнице вниз. После недолгих манипуляций со стоящими на полу кубами, ей удалось расположить один из них в непосредственной близости к огню, напротив лестницы.

Осторожно, чтобы не подпалить в огне косичку, Лара прыгнула на лестницу. Забравшись наверх, она разделалась с охранником и подобрала красный ключ.

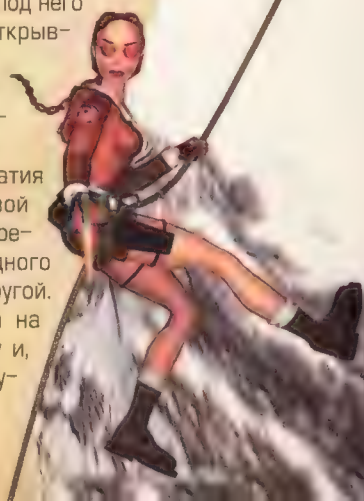
Ее внимание привлекла левая стена. Лестница, прикрепленная к ней, вела на вершину буровой вышки, где лежал Серебряный дракон (секрет №2).

Можно было возвращаться к комнате управления и исследовать правый коридор. После того, как души охранников отправились на небеса обетованные, Лара осторожно двинулась дальше.

Удачно уклонившись от покачивавшихся бочек, Лара добралась до двери, открываемой красным ключом. Охрана вновь попыталась ее остановить, и вновь оказалась бессильной.

В противоположной стене, напротив входа, виднелся проход. Лара отбуксировала очередной куб прямо под него и вошла в открывшийся коридор. Он вел в диспетчерскую.

От нажатия кнопки на левой стене, вода перетекла из одного бассейна в другой. Лара перешла на другую сторону и, обойдя резерву-



ар, нажала вмонтированную в него кнопку, открывшую в диспетчерской тайный ход.

Лара спустилась вниз и нырнула в воду. Ловко уклоняясь от гарпунов акул-валангистов, она подплыла ко второй от коридора колонне и подобрала Золотого дракона (секрет №3). Вновь Лара нырнула в воду, направляясь на сей раз к ближней (левой от коридора) колонне.

С площадки, находящейся рядом с колонной, можно было достичь лестницы. Поднявшись вверх, Лара разбежалась и проделала несколько прыжков, добравшись по площадкам до зеленого ключа.

Преодолев еще пару площадок, Лара добежала до коридорчика, ведущего в диспетчерскую. Открыв запертую дверь зеленым ключом, она щелкнула рубильником — вода перетекла из бассейна в бассейн. Лара нырнула и по тоннелю выбралась наружу.

Diving Area

Но, как оказалось, до свободы было еще далеко. Лара пробежала по коридору и прыжком перескочила на лестницу у противоположной стены. Кнопка на стене коридорчика выключила вентилятор. Прыгнув в воду, Лара заплыла за его неподвижные лопасти. В конце темного тоннеля она подобрала пару гранат и вплыла в главный бассейн. Рычаг, расположенный у самого дна, открыл дверь.

Лара вылезла из воды на платформу и вошла в левый коридор. Избавившись от навязчивой охраны, она добралась до зала с колоннами. Встав напротив правой, Лара запрыгнула на нее, затем перемахнула на другую. Последний прыжок — и она достигла противоположной стороны зала.

Избежав близкого знакомства с угрожающе качающимися стрелами кранов, Лара расправилась с парой охранников и вошла в левый коридор. Длинный желоб вел прямо в чан с кислотой. В центре этого ската оказалась небольшая ниша, в которой лежал Серебряный дракон (секрет №1).

Подобрав сувенир, Лара скользнула дальше. Добравшись до края чана, она

влегкую махнула через смертоносную жидкость. Лестница вывела в комнату с небольшим складом боеприпасов.

Вертолет

Через дыру посередине комнаты Лара попала в огромный зал. Скользнув вниз, она сумела уцепиться за выступ и выбралась на платформу. Немного времени ей понадобилось, чтобы разобратся с пытавшимся воспользоваться ее временной беспомощностью охранником.

Рядом виднелась закрытая синяя дверь, карточка-ключ от которой лежала в нише на другой стороне зала. Лара перепрыгнула на маленькую расщелину. Скользнув вниз, она очутилась в нише с карточкой-ключом.

Дыра в стене вела в тоннель, ведущий к лестнице. Забравшись наверх, Лара спустилась по желобу вниз и вскоре добралась до синей двери.

За ней притаился огнеметчик со своей собакой — не проблема для нашего большегрудого боевика (сперва она прикончила собачек, держась от парня на расстоянии, а уж потом несколькими выстрелами из ружья поставила в битве финальную точку).

Лара оказалась в комнате с четырьмя проходами — двумя закрытыми дверьми с вентилями и лестницами вверх и вниз. Повинуясь женской интуиции, Лара направилась на лестницу, ведущую вниз. Охранником стало меньше, а Лара попала в комнату. Ящик закрывал панель управления, в которой не достало чипа.

В подводном тоннеле затаился злобный аквалангист. Но Ларе не в первой было дурить мужиков — она нырнула в бассейн и, едва охранник устремился за ней, выбралась обратно и нашинковала беднягу при помощи верных пистолетов.

Рычаг, вмонтированный в конце тоннеля, открыл вход в следующее ответвление. Лара проплыла внутрь и, опустив очередной рычаг, открыла дверь в комнате с четырьмя проходами.

Лара выбралась из бассейна и побежала к открывшейся двери, ведущей на вертолетную площадку. Охрана была быстро ликвидирована, но вертолет явно не собирался брать на борт такую агрессивную пассажирку и мгновенно поднялся в воздух.

Подводная лодка

Лара вошла в небольшую комнату, из пола которой били огненные факелы. Она нажала на левую кнопку, дернула рубильник — пламя ненадолго погасло. Быстро пробежав по коридору, перепрыгнув люк, Лара схватила чип и едва успела вернуться обратно — огненные

языки забили вновь. Она опять отключила огонь и спустилась в люк, в котором лежали обоймы для винтовки М-16.

Теперь можно было вернуться, чтобы отремонтировать пульт управления в комнате с бассейном. После установки чипа запертая дверь открылась. Отправить в мир иной парочку охранников, стоя на другой стороне бассейна, не составило особых проблем.

Едва Лара оказалась рядом с панелью, скрытой в стене справа от емкости, как потайная дверь гостеприимно распахнулась. Внутри оказалась кнопка, открывающая плиту на дне бассейна, за которой покоился Нефритовый дракон (секрет №2).

Подобрав гарпун, Лара нырнула в воду. На встречу сразу же устремились аквалангисты. Как и ранее, Лара выманила их в бассейн и пристрелила из пистолетов.

Лара проплыла по тоннелю в соседний зал. Она вылезла на бортик и запрыгнула на плиту, с которой легко можно было достать рубильник, открывающий дверь в соседнюю комнату.

Как и прежде, охрана была быстро ликвидирована, оставив после себя аптечку и патроны для автомата. Лара нажала на кнопку управления подъемным краном, который передвинул блок. Запрыгнув на него, она перебралась на другую сторону бассейна.

Под крутящимся остро заточенным диском лежала красная карта-ключ. Лара забралась на стоящие в углу ящики и обнаружила тоннель, ведущий к рубильнику, поднимающим плиту в вертолетном ангаре.

Разобравшись по пути с набежавшими работниками службы безопасности, Лара вошла в ангар. Она спрыгнула в открывшийся люк и дошла по коридору до пролома в полу. Там ее уже поджидали огнеметчик и охранник с дубинкой, сторожившие красную дверь.

В кармане охранника оказался чип, явно подходящий для электрической панели в комнате с красной картой-ключом. Лара вышла в открывшуюся дверь и вернулась в зал, где над желанным ключом продолжал вращаться диск. Перейдя на другую сторону, она вставила чип в электронную панель. Теперь можно было безопасно брать карту-ключ и идти к красной двери.

Лара вставила карту-ключ в считывающий слот и вошла внутрь, где ее уже поджидал разъяренный буровой мастер и толпа охранников. Украсив их тела свинцовыми заклепками, Лара прошла по коридору к очередному бассейну. Обойдя его, путешественница вошла в узкий тоннель, заканчивающийся дверью, которая открывалась кнопкой в комнате с красной дверью.

В потайной комнатке лежал Золотой



дракон (секрет №3). Взяв его, Лара направились по проходу, слева от комнаты с секретом, к подводной лодке.

40 Fathoms

Удача вновь повернулась к ней другим местом — не доплыв до цели, лодка затонула. Правда, Лара успела выбраться из недр этого железного гроба, хотя и без акваланга. А вокруг весело резвились акулы, предвкушая сытную трапезу.

Следуя вдоль разбросанных по дну ящиков и обломков, Лара подплыла к затонувшему кораблю. Возле якоря, в носовой части виднелось отверстие, достаточное, чтобы проникнуть внутрь.

В полузатопленном отсеке оказалось немного воздуха — Лара отдышалась. Придя в себя, она нырнула в пролом в стене и, направившись вверх, достигла обширного зала. Рычаг в левом углу открыл скрытый в полу люк, через который она смогла попасть в грузовой трюм.

Глотнув воздуха, Лара вновь нырнула к самому дну. Среди ящиков она сумела найти тоннель, ведущий к очередному воздушному мешку. Лара выбралась из воды и прошла направо, к рычагу, спускающему воду из грузового отсека.

Затем, вернувшись, она забралась по ящикам к пролому в потолке. В который раз внутренний голос призвал ее к осторожности, и Лара, справедливо опасаясь, что пол посередине может не выдержать ее веса, осторожно спустилась по краешку вниз.

Горе-морjak, неизвестно, как оказавшийся на затопленном корабле, получил свое; Лара прошла вдоль стены к Серебряному дракону (секрет №1). Когда она перепрыгнула над люком, он внезапно открылся. Это было неожиданным и для нескольких охранников, сидевших внизу. Они даже не успели удивиться, получив сверху четко отмеренный паек из свинцовых маслин.

Лара спустилась вниз и залезла на ящик, стоявший в центре комнаты, с которого легко перепрыгнула на стоящий у стены. Через дыру в стене она попала в соседнюю комнату. По лесенке Лара забралась в небольшую каюту с рыча-

гом.

Огненная ловушка

Теперь все решала не столько ловкость, сколько скорость. Лара дернула за рычаг, открывший дверь в стене рядом с иллюминаторами. Там был спрятан Нефритовый дракон (секрет №2).

Взяв статуэтку, можно было идти к открывшейся двери. Впереди в коридоре, перекрывая путь полыхали яркие обжигающие факелы. Лара дернула за рычаг и бегом бросилась по коридору мимо ближнего, на время погасшего, огня. Там находился еще один переключатель, нажав который, она побежала к открывшейся двери.

Очередной рычаг погасил дальний огонь. Но ближний факел вновь пылал. Лара подошла к переключателю, который гасил ближний огонь. Коридор свободен — и она бросилась к рычагу, отпирающему дверь.

Пронзив гарпуном зубастую барракуду, Лара проплыла сквозь проем наверх. В верхнем отсеке она обнаружила рычаг, открывающий дверь парой отсеков ниже. Там дождался своего часа Золотой дракон (секрет №3), который удалось схватить только благодаря высокой скорости и четкости движений пловчихи.

Трюмы

Расположенный рядом рычаг открыл люк, ведущий наверх. Через него Лара выбралась на палубу и устремилась вперед. Но бежала она недолго — прогнувшийся пол не выдержал, и Лара провалилась вниз.

К счастью, высота оказалась не смертельной, а палуба внизу — ровной. Лара спустилась по пронзенным скалой трюмам, вниз. Передвинув стоящий на полу ящик, можно было забраться в нишу на стене, где располагался рубильник. Щелчок, и корабль немного всплыл вверх.

Лара поднялась по лестнице ко второму рубильнику, заполнившему шахту водой. Затем она спустилась вниз и по другой лесенке залезла наверх. Очередной рубильник открыл дверь в затопленной шахте.

Можно было спускаться вниз. Чрезвычайно довольная собой, Лара отправилась в конец трюма, дальний от первого рубильника. По скале она забралась наверх к узкому коридорчику и вышла к шахте.

Она нырнула в воду, едва не став жертвой сторожившего дверь аквалангиста. Проплыв дальше, Лара выбралась наружу через отверстие в полу. Пара охранников тщетно попыталась

преградить ей путь к рычагу, открывающему дверь.

Wreck of the Maria Doria

Лара прыгнула в воду, где ее уже поджидал аквалангист. Избавившись от его докучливого внимания, она подобрала со дна стрелы для гарпуна и вплыла в подводный тоннель.

Взяв аптечку, Лара направились вниз. Ножом пол провалится, и Лара упала прямо в объятия охранников. Оставив за собой два безжизненных тела, она пошла дальше. В зале стояло несколько зеленых коробок, скрывавших два прохода, причем для открытия второго, оба ближних ящика пришлось заткнуть в нишу в стене. На противоположной стороне в потолке зияла дыра.

Лара подпрыгнула; уцепившись за край, и забралась в темный тоннель. Пройдя по нему, она ликвидировала охрану и обнаружила в конце тоннеля комнату с Серебряным драконом (секрет №1).

Теперь пришла пора исследовать два коридора, открытых ранее. Сперва Лара направились в правый. Трое стражников, охранявших вход в танцевальный зал, пополнили список жертв. Войдя внутрь, она направились в небольшую комнату с колодцем, вокруг которого валялось битое стекло.

Повернувшись спиной к колодцу, Лара сделала шаг назад, полетела вниз и ухватилась за карниз, которым заканчивался расположенный ниже этаж. Вскоре, положив в бездонный рюкзак свеженайденный ключ, Лара направились в зал с зелеными коробками, чтобы исследовать второй проход.

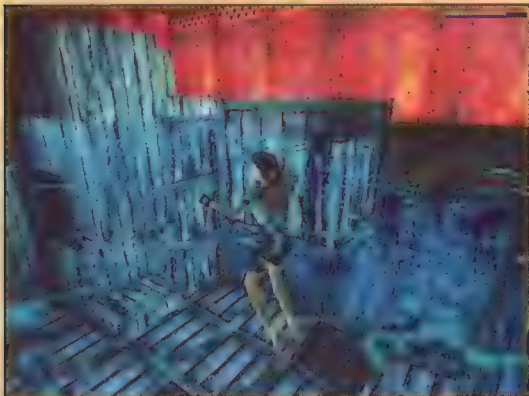
В комнате за стулом находился замок, открывший дверь в соседнюю комнату с кнопкой. Нажатие на нее открыло дверь напротив. Лара проследовала в открывшийся проход, машинально уложила охранника, нажала на очередную кнопку. На втором этаже танцевального зала призывно распахнулась дверь.

Забраться туда оказалось несложно — в дальнем от входа углу было небольшое возвышение, позволяющее запрыгнуть на второй этаж.

Игра в кубики

Зацепившись за карниз, Лара переползла к открывшейся двери. Патроны из карманов охранников пополнили ее запасы; вновь повиснув на руках, покорительница балконов перебралась на пролет влево.

Разбежавшись, она перемахнула через пролом, подобрала прерыватель №1, и двинулась к открывшейся двери. В коридор выходило несколько дверей.



Открыты были лишь ближняя слева и дальняя правая. Лара выбрала дальнюю.

Она осторожно спустилась вниз. Лара сумела добраться до кнопки, подвинув стоящий на полу блок. Теперь она могла вытащить блок и забраться в коридор, где за мощной спиной охранника и проржавевым блоком, лежал ключ от первой слева двери в коридоре.

Переключить спрятанный там рубильник тоже оказалось просто — Лара использовала очередной ящик. Дверь в комнате открылась и длинноногая исследовательница вышла в коридор, в котором осталась всего одна запертая дверь, легко открываемая найденным ключом.

Установив блоки в одну линию, Лара вытащила из стены блок и, сдвинув его, открыла проход. Второй блок, находящийся в этом коридоре, она протолкнула вперед и прошла в проход.

Шлюпка

Лара быстро преодолела проваливающийся пол и, перепрыгнув через покачивавшиеся бочки, вылезла через дыру в потолке в коридор. Навстречу устремилась еще пара бочек, вынудив ее спрыгнуть вниз. После того, как эта ловушка разрядилась, Лара спокойно взяла Нефритового дракона (секрет №2).

Коридор вывел ее в комнату с решетчатым полом, в котором зияла дыра. Лара нырнула туда и, потянув за рычаг, открыла дверь. Встав на спасательную шлюпку, она выбралась на решетку и вошла в дверь. А если бы немного промедлила — пришлось бы нырять вновь, так как дверь закрывалась автоматически по таймеру.

Пройдя по коридору направо, Лара прыгнула, уцепилась за край ската. Только когда люк над стеклами закрывается, она разжимает пальцы. Проход направо вел к рубильнику. Щелкнув им, Лара устремилась в комнату с решетчатым полом. Вмонтированный в стену рубильник открыл захлопнувшуюся дверь.

Пройдя по коридору, Лара вошла в зал и немного потренировалась в стрельбе по движущимся мишеням-охранникам. Закончив это развлечение, она аккуратно (чтобы не упасть на стекла) спустилась на этаж и нажала на стене кнопку, осушающую отсек.

Лара схватила прерыватель №2 и побежала к открывшемуся люку на второй этаж. Поднявшись наверх, она вернулась в комнату со шлюпкой. Поворот колеса открыл дверь в коридор.

Прикончив пару охранников, Лара нажала кнопку напротив окна, зажгла осветительный патрон и пошла обратно по коридору. В правой стене виднелся проход, пройдя по которому и повернув направо, она провалилась в зал, где нашла первый ключ.

Нажатие кнопки на металлической поверхности привело к закрытию двустворчатых дверей. После этих манипуляций Лара вернулась к месту гибели двоих охранников (там, где она нажимала кнопку) — ее ждал прерыватель №3.

Вернувшись в зал с зелеными блоками и двумя проходами, она на этот раз направилась к дальней его части. Прыгнув в воду, Лара поплыла по тоннелю. Повернув рычаг, она открыла потайной вход и выплыла в соседний зал.

Машинное отделение

Перебив охрану, Лара установила прерыватели в слоты, находящиеся на стене справа, погасив этим огонь. Затем она передвинула блок и забралась в проем на стене. После короткого разговора с охранником, Лара переключила рубильник и вернулась к выходу из коридора.

Прыгая по котлам, Лара перебралась на другую сторону зала. В воде, в конце коридора, ее поджидала барракуда. Наколов рыбку на гарпун, Лара переплыла на другую сторону комнаты, где уже при помощи пистолетов, расправилась с охранником.

Лара прошла в другой конец рубки управления и, повернув колесо, открыла дверь. Спрятанный за ней рубильник ненадолго приоткрыл проход в стене рубки. Коробка осветительных патронов давно поджидала свою будущую владелицу. Задвинув блок в нишу, Лара обнаружила еще один рубильник, открывающий выход в океан.

В океане

Акваланга у Лары по-прежнему не было, поэтому важно было четко сориентироваться на местности. Оставляя корабль справа, она подплыла к остекленной рубке, подобрав лежавший напротив ключ.

На обратном пути скалы были справа; Лара заплыла в нишу. Подняв голову, она увидела вход в пещеру. Там находился Золотой дракон (секрет №3). Глотнув воздуха, Лара вернулась обратно на корабль, предварительно запалив осветительный патрон, чтобы не пропустить

скрытый во тьме проход.

Она прошла через рубку и повернула направо, к двери, закрытой на ключ. Вставив подводную находку в замочную скважину, Лара открыла дверь. Кнопка отпирала люк в полу рубки.

Передвинув блок, Лара щелкнула рубильником: в комнате, ранее запертой на ключ, в потолке открылся лаз. Она прыгнула в него и попала в коридор, ведущий в просторный зал. Расправившись с подводной и сухопутной охраной, Лара нырнула в воду и поплыла у самого дна в сторону бочки, к проходу.

Living Quarters

Продолжая свою подводную Одиссею, Лара проплыла немного вперед; слева, под водорослями, она обнаружила рычаг, открывающий люк второго затонувшего судна.

Пловчиха выбралась на палубу. Пробежав по коридору (одной жертвой больше), Лара оказалась в машинном отделении. Она по машинам перебралась на другую сторону зала и двинулась дальше, продолжая отстрел охраны.

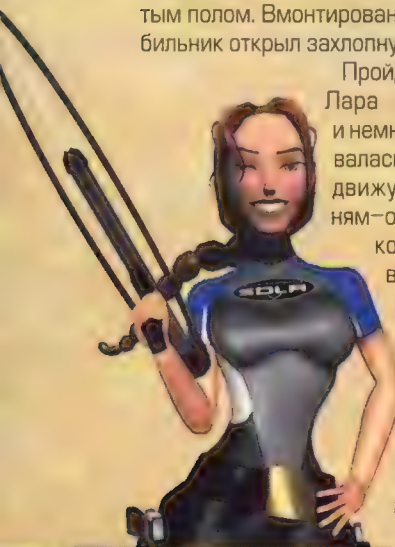
Уклонившись от близкого знакомства с бочками, Лара добралась до костров, горящих справа на возвышении. Она осторожно прошла между ними и прыгнула на карниз. Повиснув, Лара добралась до входа в тоннель. Щелкнув переключателем, она пошла налево и вскоре нашла еще один рычаг, опустивший поршень в машинном отделении.

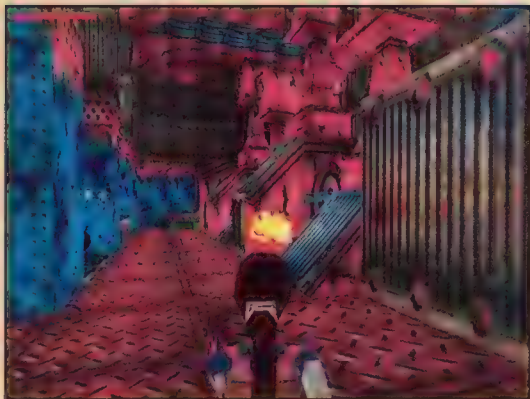
Через отверстие в полу Лара вернулась в машинное отделение и, запрыгнув на выступ справа, залезла на опустившийся поршень. Прыгая с поршня на поршень, она устремилась на другой конец зала. Сиганув с последнего поршня направо, Лара нашла Серебряного дракона (секрет №1) и направилась через проход в стене в тоннель. Толкнув несколько раз закрывавший его блок, она спустилась вниз и дернула за рычаг. Поршни в машинном отделении сдвинулись, Лара вернулась к ним. Прыгая по этим импровизированным ступеням, она забралась на площадку с рубильником.

Этот переключатель затопил помещение с бочками, куда Лара и направилась. Рычаг на стене открыл дверь наружу.

Встреча с угрем

Лара опустилась ниже, подплыла к лесу из водорослей, скрывающему пещеру. В глубине пещеры находился рычаг, открывающий люк в обшивке корабля. Однако, там же ошивался голодный угорь угрожающих размеров. Даже не





пытаясь вступить в сражение, Лара проплыла вглубь, прижимаясь к левой стене пещеры, и опустила рычаг.

Она заплывала в люк, забралась на турбину и щелкнула переключателем у правой стены. За спиной Лара услышала шум открывающейся двери: не долго думая, она направилась туда. Переключение пары рубильников справа от входа заставило подняться платформы.

Разбежавшись, Лара прыгнула, зацепилась за платформы и выбралась на образовавшийся карниз. Она пошла направо и в коридорчике нашла еще один рубильник, опускающий платформы.

Лара вернулась к опустившейся платформе и повернулась лицом к стене, параллельной турбине. Отойдя от возвышения, она запрыгнула на него; оттолкнувшись, совершила сальто назад. Коснувшись ногами другого возвышения, Лара сразу же прыгнула вперед и ухватилась за платформу.

Пройдя по балке, она отодвинула ящик и запрыгнула на освободившийся карниз. Лара передвинулась до упора влево и забралась в нишу около стены. Затем развернулась лицом к платформе над турбиной, запрыгнула на нее и забралась на другую балку. После совершенных трюков, прогнулка до стены и прыжок на площадку показался легкой разминкой.

Теперь можно было спуститься вниз и отвести душу на охраннике. В коридоре, из которого он вышел, в яме за ловушкой из разбитого стекла, лежал очередной Золотой дракон (секрет №2).

Пройдя дальше, Лара встала напротив окон и прыгнула в воду. Барракуда жалобно булькнула перед смертью, а Лара обнаружила в подводном тоннеле Нефритового дракона (секрет №3).

Театр

Лара прошла вдоль окон, избегая подозрительного (явно склонного к разрушению) участка пола, и запрыгнула на карниз из деревянных колонн. По нему на руках переползла направо и, минуя кучу деревянного хлама, спустилась в комнату, уставленную креслами.

Сократив численность охраны, Лара дошла до ящика, закрывающего проход

ко входной двери театра. Отодвинув его, она вернулась на балкон, спустилась на мраморный пол и направилась к провалу в полу. За ящиком, в левом (темном) углу лежал ключ от дверей театра.

За дверям Лару поджидал Директор театра со своими "актерами". Спектакль удался на славу и закончился полным истреблением всей театральной братии.

В ложе справа находился рубильник, поднимающий занавес.

Теперь можно было осмотреть кулисы. Лара подтащила серый ящик под отверстие слева, забралась на него и вошла в потайную комнату.

Перепрыгнув ловушку со стеклом, она нажала кнопку на стене. Провал в зале с мраморным полом заполнился водой. Лара вернулась туда и поплыла к дверному проему.

The Deck

Повернувшись направо, Лара навеки успокоила охрану. Пройдя направо, она подобрала гранатомет, затем вернулась обратно и спрыгнула в воду.

Лара поплыла налево, спасаясь от стаи барракуд, и вылезла на площадку, откуда (при помощи верных пистолетов) объяснила тварям, кто здесь главный. Прыгая по скалам, она поднялась по стене и нашла в потайной нише ключ.

Нырнув, Лара поплыла налево, в подводный тоннель. Проплыв большую подводную пещеру, она всплыла, разделалась с охраной и прошла в пещеру с высоченным потолком. В центре покоились обломки корабля, горделиво украшенные винтом.

Вдоль стены выстроились ящики, открывая широкий простор для фантазии. Лара оттащила самый нижний на выступ в сторону, ближнюю ко выходу, а второй протолкнула вперед. За третьим ящиком была спрятана дверь, открываемая найденным на скалах ключом.

Прихватив лежавшие на полу осветительные патроны, она зашла внутрь. Лара спустилась по скату и нырнула в воду. Проплыв вдоль правой стены, она нашла рубильник.

Можно было возвращаться в первый зал этой пещеры. Стоило Ларе наступить на вделанную в пол серую плитку, как под ее тяжестью распахнулся люк.

По коридору она дошла до лестницы; нажатием рычага откачала воду из озерца в помещении за секретной дверью. Лара вернулась туда и осторожно спустилась вниз (одной из форм "осторожного" спуска является поворот спиной к пропасти, шаг назад и хватание руками за край площадки, с которой стартуешь. Повиснув, разжимаешь руки

и летишь вниз, по возможности хватаясь за уступы).

Проход был закрыт деревянным ящиком. Лара вытянула его, и по узкому извилистому проходу добралась до воды. На дне, в окружении злых аквалангистов, лежал Серебряный дракон (секрет №1).

Лара подплыла к желтой надувной лодке и направилась к берегу, где у самой воды стояли два ящика. Охранник скоропостижно скончался, оставив незащищенным вход в тоннель.

Войдя внутрь, Лара запрыгнула на обледенелую скалу и побежала вперед, не сворачивая в левое ответвление. Еще один охранник познакомился с обаятельными стволами Лары; добежав до тупика, она подобрала аптечку и прыгнула в отверстие в полу, из осторожности уцепившись руками за край.

Оказавшись на лодке, Лара взяла ключ и подобрала гарпуны. В воде ее уже дожидались три акулы. После сеанса рыбной ловли, Лара исследовала пропущенное ранее левое ответвление тоннеля, и вскоре выбралась по скалам на палубу.

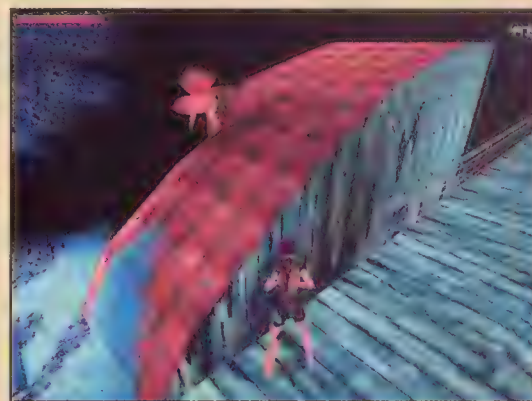
В поисках Seraph'a

Пройдя налево, она спустилась к бассейну, попутно избавив мир от нескольких негодяев. Лара прыгнула в воду и поплыла к светлой панели, которая сдвинулась, образуя проход к Золотому дракону (секрет №2), охраняемому аквалангистом.

Взяв сувенир, она вернулась на палубу около бассейна и пошла к краю. Лара разбежалась и прыгнула на стоявшую справа скалу, а с нее — на большой ящик впереди. Прыжок с ящика в пролом направо, принес в ее коллекцию долгожданное пополнение — Нефритового дракона (секрет №3) и несколько гранат.

Лара прыгнула на ржавую крышу лежащего впереди судна. Пройдя по крыше в дальний правый угол, она встала спиной к стене и, шагнув назад, в падении ухватилась за край площадки.

Развернувшись, Лара запрыгнула в стенной пролом. Пройдя по тоннелю до склона со вмурованными в камень блоками, и уничтожив по пути несколько ох-





ранников, она запрыгнула на нижний блок. Прыгая с одного на другой, Лара достигла вершины.

Выход из пещеры вел к крыше ко-рабля. Перебравшись на соседний кусок крыши, Лара спустилась в люк, отбила яростные домогательства охраны, и вытащила ящик наружу. За ним обнаружился выключатель, открывающий дверь в соседнем помещении.

Дверь в зале автоматически открылась при приближении Лары; отстреливая врагов и осматривая темные углы, она вышла наружу. Ключ из ее кармана открыл следующую дверь; пробежав по проваливающимся плитам, Лара нажала на кнопку на стене. Вернувшись обратно, она вошла в открывшуюся дверь.

Лара поднялась по лестнице и, дойдя до возвышения, прыгнула на него с соседней скалы. В проломе на полу ее ждал ключ. Лара схватила его и побежала в другой конец пещеры, отстреливая охрану (винтовка — лучшее средство борьбы с огнемечником).

Ключ идеально подошел к замку у двери в маленьком сером здании, и Лара стала счастливой обладательницей артефакта Seraph.

Tibetan Foothills

По памятным местам

Лара оказалась в хорошо знакомых, по прежним приключениям, местах — горах Тибета. Сбив гордого орла, она пошла налево и начала спускаться вниз по скату. Перепрыгнув снежную лавину, она, справедливо опасаясь очередного схода снега, побежала вперед к нише.

Лара зашла в пещеру. Пробежав по возвышению, она прыгнула в ледяную стену, рассчитывая в полете разбить ее своим мощным телом. Стена действительно раскололась. Начав соскальзывать по скату, Лара прыгнула направо — на небольшую площадку. Она прошла тоннель и, выйдя, сбита еще пару орлов.

Стоя на краю пропасти, Лара начала осторожно спускаться вниз, цепляясь за скалы. Вскоре она достигла площадки со входом в пещеру. Сосунки так и норовили свалиться непрошенной гостье на го-

лову, однако та упорно шла вперед. По скалам вдоль правой стены Лара поднялась к пролому, ведущему к закрытой решетке. Попытки ее открыть не принесли успеха, и Лара решила вернуться к предыдущей развилке. Она спустилась в отверстие полу и, переплыв подземное озерко, выбралась к в пропасти.

Прыжок вдоль правой стены перенес Лару на узкую площадку, откуда она перемахнула на противоположную сторону пропасти. У самой воды лежала забытая кем-то аптечка.

Оседлав снегоход

Лара вышла к занесенной снегом избушке, рядом с которой стоял снегоход. Познакомившись с охраной, она обошла справа решетку в скалах и подобрала Серебряного дракона (секрет №1).

Хорошо, что Лара умела водить снегоходы и прекрасна знала, что нажатие кнопки форсажа, которая на Тибете обычно обозначалась иероглифом "ALT", значительно увеличивает скорость и дальность прыжка.

Она села на снегоход и направила машину в левую пещеру. Пристрелив по дороге охранника, Лара выехала на широкую открытую площадку. Она продвинулась налево вдоль стены, на которой находилась терраска; на ней находился здоровенный ящик. С ближайшей ramпы Лара перепрыгнула в проем в стене. Пустиив на шубы трех ягуаров, она отодвинула ящики, освобождая проход.

Вновь оседлав снегоход, Лара выбрала самую длинную ramпу, и с нее запрыгнула в расчищенный проем, устремляясь дальше.

Добравшись до пропасти, снегоход с ramпы у левой стены перелетел на правую сторону. У развилки Лара свернула направо, где в тупике, перед лестницей, лежали гранаты.

Преодолев лестницу, она дернула за рычаг, открывающий дверь в правом ответвлении. Вернувшись к снегоходу (откуда здесь столько охраны?!), Лара поехала к открывшейся двери.

Перед пропастью, оканчивающейся ramпой, она остановилась, спрыгнула со снегохода и забралась на правую площадку, на которой лежал Нефритовый дракон (секрет №2). Еще пара кошечек-переростков избавилась о привычки приставать к прохожим; Лара, забравшись на снегоход, с разгону перелетела через пропасть.

Снегоход проскочил под огромными снежными глыбами, которые незамедлительно рухнули. Лара вернулась обратно

к ramпе и слезла с полюбившейся ей машины. Она направилась к пропасти, в которую укатилась лавина.

В прыжке Лара уцепилась за стену, ближнюю к лавине, и спустилась вниз, держась за лестницу. В пещере она взяла ключ и, через отверстие в полу, побежала к ледяной стене.

Ликвидировав охранника, Лара пошла к двери, которую открывал рычаг слева. Она поднялась по скалам и лестнице вверх и оказалась возле снегохода.

Избушка

Машина скользила вперед по пещере. Свернув направо и опустив при помощи ключа разводной мост, Лара по пологому съезду слева влетела на мост и проскочила под лавиной.

Упавшие глыбы раскололи лед озера в пещере, на дне которого лежал ключ от избушки. Расправившись со вражеским снегоходчиком, Лара вернулась к домику.

Она открыла найденным в озере ключом дверь, собрала разбросанное по избе имущество и нажала выключатель в правом углу. В скалах за хижинкой открылась секретная дверь. Избавившись от охранников, Лара прошла по тоннелю к пропасти.

Подпрыгнув, она ухватилась за левый склон и перебралась на другую сторону. Вскоре Лара вышла на небольшую площадку. Справиться с моторизованной охраной ей удалось, только вскочив на невысокую каменную гряду справа.

Лесенка вела вниз к Золотому дракону (секрет №3). При помощи прыжка влево, Лара избежала близкого знакомства со снежными глыбами. Завладев очередным сувениром, она села на трофейный снегоход и спустилась в темную расщелину, черневшую впереди. Задвинув каменный блок, Лара освободила проход и устремилась дальше, отстреливая растерявшихся врагов.

Barkhang Monastery

Когда Лара добралась до монастыря, там кипела битва между бандитами



и монахами. Выждав, когда стороны взаимно истребятся, она добила оставшихся врагов и собрала трофеи.

По высокой лестнице на скале, напротив главного входа, Лара поднялась на площадку, охраняемую парой орлов. Пресеча свинцом все возражения, она перепрыгнула на правую площадку, а с нее — на высокую левую.

Она прошла по скалистому склону и, оказавшись напротив окна в монастыре, парой выстрелов разбила стекло, а заодно пристрелила нескольких любопытных орлов.

По скалистому карнизу, тянущемуся чуть ниже, Лара перелезла на руках к окну и попала внутрь монастыря.

Монастырь

Коридор вел ее (мимо комнаты с бочками по углам и небольшой решетчатой дверью) к лестнице, ведущей в главный зал.

Лара по помосту забралась на площадку и подобрала ключ. Двигаясь дальше, она спустилась в маленькую комнатку, едва успев отскочить от валуна. Продвигаясь по тоннелю, Лара увидела на полу коробку осветительных патронов. Не успев схватить это имущество, она отскочила в сторону, уклоняясь от внезапно покотившегося камня.

Дальше по коридору, откуда выкатился валун, находилась шахта. Лара спустилась вниз. Увидев деревянный ящик, она закинула его внутрь проема. Вернувшись к месту, где коварно лежали осветительные патроны, Лара направилась на развилке налево.

Она прыгнула к дальней стене водоема (опасаясь быть затянутой вглубь течением посередине), держась вдоль нее, поплыла в пролом. Лара прыгнула в колодец. Выбравшись из воды, она осторожно пошла по коридору, остерегаясь сдвигающихся дверей.

Лестница привела Лару в мрачный зал, из которого она, отправив в мир иной охрану, попала в комнату с низкими потолками. Она подошла к постаменту в левом углу и взяла Молитвенное колесо № 1. Перепрыгивая через загоревшиеся огни, Лара вернулась в мрачный зал. Отодвинув ящики, она освободила проход.

Лара поднялась по лестнице, по мосткам центрального зала вернулась к двери, ведущей в главный зал. Она вошла внутрь, перебила охранников, и вдоль правой стены прошла в коридор.

За книжным залом, она свернула в проход и, перепрыгивая через лезвия у пола, зашла в левую комнату, где лежал ключ. Теперь можно было вернуться в комнату с бочками по углам и открыть решетку.

С найденным там ключом Лара за-

шла в зал с двумя катающимися поперек колесами. Она прыгнула к двери, украшенной изображениями глаз, и вставила ключ в замок.

Лестница вывела Лару на крышу монастыря, но путь преграждала полоса горящих огней. Они погасли, как только был выключен рубильник справа.

Быстро пробежав коридор и расправившись с врагами, Лара нажала рычаг, вделанный в колонну.

Бесценные Gemstones

Прыгнув в открывшийся люк, Лара выбила пару стекол и взяла два Gemstones. В правом угол она замкнула рубильник и поднялась обратно на крышу.

После установки в замочную скважину (напротив золотого колеса) одного Gemstone, колесо отодвинулось вглубь. Устранив помеху в лице охранника, Лара зашла в открывшийся проем и, отодвинув ящик, нашла Молитвенное колесо №2.

Теперь можно было продолжить изыскания в центральном зале, украшенном огромной статуей Будды. Держась правой стены, Лара дошла до лестницы, едва заметной в проходе. Поднявшись наверх, она разбегу запрыгнула на руку статуи. Затем перебралась на другую руку, голову, а с головы на правую руку. Как только второй Gemstone был вставлен в нишу, в подвале под статуей открылся люк.

В нише за статуей стоял Золотой дракон (секрет №1). Лара спустилась вниз и пошла по тоннелю налево от статуи. Справа располагалась комната с бочками и ящиками, за которыми были спрятаны разные полезные вещицы, охраняемые монахом.

Пополнив запасы, Лара побежала дальше по коридору и, после очередной разборки с охраной, свернула налево — к водоему. В дальнем левом углу, в небольшой подводной пещере, ее ждал Серебряный дракон (секрет №2).

Взяв дракончика, она выбралась из воды и направилась в центральный зал монастыря — в подвал под статуей. Извилистый коридор вел к выключателю, активизация которого открыла дверь слева, пропуская Лару к блоку.

Осушенный бассейн

При помощи блока она перекрыла ручеек, осушив большой бассейн. Лара прыгнула на его дно и отодвинула ящик у противоположной стены, завладев Молитвенным колесом №3.

По лестнице она выбралась наверх и, пройдя по периметру зала, вышла в коридор, ведущий в главный зал монастыря. Лара побежала по нему в противоположную от центрального зала комнату,



в которой грозно покачивались утыканные шипами шары.

Выждав, когда огонь впереди погас, она прыгнула в яму под шарами. Выбравшись с противоположной стороны, Лара пронеслась мимо катающегося колеса и схватила ключ.

Налево от коридора шел еще один проход, по которому перекачивалось огромное колесо. Лара короткими перебежками пробежала по нему; за двумя автоматически закрывающимися дверями, она нашла Нефритового дракона (секрет №3).

Лара вернулась в зал, в котором нашла последний ключ, и направилась к осушенному бассейну. Не задерживаясь, она прошла в главный зал. Ключ идеально вошел в замочную скважину рядом с правой рукой статуи.

Одинокая келья

Лара спустилась в открывшийся люк и побежала по каньону, сокращая по пути численную популяцию охранников. Вскоре она достигла одиноко стоящего домика.

Запрыгнув на низкую стену со скалы, Лара залезла на крышу и, повиснув на руках, спустилась в дыру. Взяв Молитвенное колесо №4, она щелкнула рубильником, и через открывшуюся дверь направилась обратно к главному зданию.

Из комнаты с бочками и ящиками, в которой Лара собирала спрятанные боеприпасы, вниз шел темный коридор. Как только она, перескочив пролом, подошла к окну, сзади появилась толпа охранников.

Выбирать не приходилось, и Лара прыгнула к монахам внизу. Охранники тут же набросились на монахов. После того, как противники взаимно истребились (при посильной помощи Лары), она по лестнице залезла на башню. На ящике, под самой крышей, лежало Молитвенное колесо №5.

В главном зале монастыря, в небольшой комнате, слева от статуи, были смонтированы крепления для Молитвенных колес. Лара разложила колеса по соответствующим выемкам на стенах и огромная железная дверь распахну-

лась.

Взбежав на рампу, Лара осторожно прошла к алтарю и вставила добытый в подводных пещерах артефакт Seraph в слот, открыв маленькую дверь справа.

Catacombs of the Talion

Потолок подземелья украшали смертоносные сосульки. Лара побежала вперед, к пропасти. Уцепившись за левый карниз, она на руках перебралась на небольшую площадку.

Взяв осветительные патроны и Серебряного дракона (секрет №1), Лара спустилась вниз по лестнице. Нанеся огромный ущерб науке (убив снежного человека), она спустилась вниз. Рубильник возле решетки открыл дверь где-то наверху.

Лара вернулась к лестнице и поднялась наверх. Она скользнула по склону, и мощным сальто назад перелетела на другую сторону пропасти. Спустившись, Лара через открытую дверь направилась в пещеру с бассейном посередине.

В правом дальнем углу оказался проход вниз. Она спустилась, немного поохотилась на леопардов и направилась к лестнице, ведущей от входа в главную пещеру.

Акробатика на скалах

Лара запрыгнула на скат, с лежащими наверху глыбами снега, спровоцировав снежную лавину, а сама отскочила назад, на уступ, чтобы не оказаться сметенной снежным потоком.

Со ската Лара перепрыгнула на скалу и, пробежав по проваливающемуся полу, уцепилась за лестницу. По лестнице наверх, прыжок назад — и Лара оказалась на выступе. Совершив еще один прыжок, она очутилась у рубильника, открывавшего решетку над Маской (Mask). Едва Лара взяла Маску, как вода из бассейна вытекла через открывшийся на дне люк, который открывал дорогу в тоннель.

Перепрыгнув через преграждавшие путь шипы, Лара добралась до ворот, отпираемых Маской. Попытка подняться по склону вызвала мощную лавину, спа-

стись от которой удалось, запрыгнув на левую скалу.

Лара побежала к лестнице, мимо двери, открываемой второй Маской. Поднявшись на площадку, на которой лежала пара гранат, Лара вернулась на склон и запрыгнула в пролом в стене.

Около замерзшего озера ее поджидали четыре леопарда. Ликвидировав эту угрозу, Лара прошла направо — в арку. Она вскарабкалась по скалам в темное ущелье и спрыгнула в воду за второй Маской. Теперь можно было вернуться, чтобы открыть дверь.

Войдя внутрь, Лара прошла вдоль левой стены и нажала на выключатель, открывающий решетки. Оказывается, за годы ее отсутствия, на Тибете здорово расплодилось снежные люди — сразу четверо дополнили список жертв.

Лара передвинула ящик из угла под решетку и вошла в пещеру, которую раньше охраняли снежные люди. Рычаг открыл дверь около пролома в скале. Перебив охрану, она продефилировала к двери и вышла на подвесной мост. Прыжок налево — и очередная лавина пронеслась мимо.

Перейдя мост, Лара с разбега прыгнула на лестницу и забралась на вершину ледника. Бассейн внизу казался вполне безопасным. Прыгнув в воду, она тут же пулей выскочила на берег, спасаясь от барракуд, непонятно как попавших в эти места.

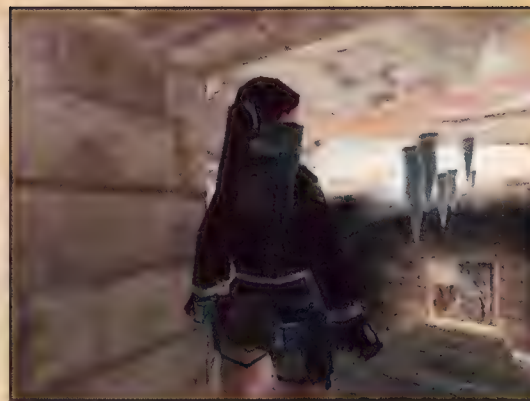
Со скалистой площадки можно было запрыгнуть на лестницу и подняться наверх. Как только Лара достигла вершины, она прыгнула назад, на площадку. Несколько шагов направо, двойной прыжок, и еще один Нефритовый дракон (секрет №2) попадает в бездонный рюкзачок.

Снежные лавины

Лара спустилась вниз, проплыла в соседнюю пещеру, выбралась на каменный блок около двери. С разбега она запрыгнула на лестницу и, добравшись до верха, прыгнула назад. Оказавшись на каменном мостике, Лара осмотрелась, обнаружила рычаг и открыла дверь внизу.

За дверью оказался зал, в котором, помимо обнаглевших леопардов, находился рычаг, открывающий дверь в подвале главной пещеры (там, откуда сошла лавина). В подвале, кроме очередной порции леопардового мяса, Лара нашла еще один рубильник. Собрав патроны и аптечку, она вышла наружу и поднялась по склону в открытые двери.

Не спускаясь в подвал, Лара перепрыгнула через яму и, поднявшись наверх, принялась скакать и резвиться,



желая вызвать сход двух лавин. Сумев уклониться от снежных глыб, она прошла в очищенный проход, нажатием кнопки открыла левую дверь и вошла внутрь.

Лара осторожно перебралась сквозь шипы к правой стене, запрыгнула на нее. Немного выше, сзади на карнизе, лежал Золотой дракон (секрет №3).

Вернувшись, Лара выбежала из комнаты с шипами, приземлилась на рампу слева, с которой прыгнула на снежные глыбы, а затем немедленно вернулась в комнату с шипами.

Снежные глыбы обрушились на переключатель, вмонтированный в пол; через открытую дверь, Лара выскочила к лестнице.

Ice Palace

Выстрел в колокол открыл потайную дверь, и Лара оказалась в зале, заставленном клетками со снежными людьми. Впереди виднелся проход, закрытый двумя решетками.

Воспользовавшись пружинящими платформами, Лара перелетела через клетки. Платформа у правой стены забросила ее на уступ. Подобрал аптечку, Лара спустилась вниз, вытащила пистолеты и вбежала на пружинящую платформу. Пуля ударила во второй колокол, открывая первую решетку.

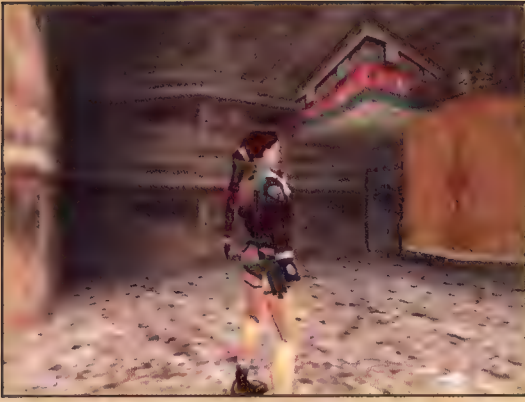
Лара пошла ко все еще закрытому проходу. Прыгнув на очередную платформу, она взлетела вверх и, ухватившись за карниз, выбралась на третий этаж.

Подобрал патроны для "Узи", Лара повернула рубильник, опускающий клетки. Спустившись на второй этаж, она перебила выбравшихся из клетки внизу монстров и прошла по клетке на втором этаже, прямо к дыре.

Невидимый мост

Очередной снежный человек присоединился к вымершим сородичам; Лара переключила рубильник, поднимающий помост между решетками. Она вернулась ко входу в клетку и вытащила из стены блок. Отодвинув его в сторону, Лара прошла к столбу, на котором лежал Золотой дракон (секрет №1). Над ямой





проходил невидимый мост, прямо к ценному призу.

Лара вернулась к решеткам на первом этаже и зашла на пружинящую платформу, которая забросила ее прямо на помост. Встав напротив отверстия в стене, Лара подпрыгнула и выстрелила из пистолетов по колоколу, открывая решетку этажом ниже, перекрывавшую путь к лестнице.

Истребив снежных людей, Лара подобрала осветительные патроны. Справа у окна был спрятан Серебряный дракон (секрет № 2), запрыгнуть к которому можно было с рампы напротив.

Темный проход, охраняемый тиграми, вывел Лару в пещеру, где на возвышении лежала Маска. В левом ответвлении предыдущего прохода лежала аптечка, а в противоположной части этого коридора была открытая дверь. Избавившись от снежного человека, Лара через ближний провал в полу спустилась вниз, счастливо избежала зубов тигров и шипов, торчащих из пола, и вставила Маску в слот.

Гонг

Дверь в темном закоулке слева открылась. Через нее Лара вышла к висячему мосту, на противоположную сторону пропасти. Пройдя по тоннелю, она вышла к рубильнику, выливающему топливо из висящего над озером котла на лед. Минувя несколько тигров, Лара прыгнула к водоему и нырнула в воду. Взяв Звонильный молот (Gong Hammer), она проплыла в подводный тоннель к берегу, попутно прикончив двух барракуд.

После небольшого сафари на снежных людей, Лара вошла в левый проход,

где лежал гранатомет. Правый проход вел к склону, украшенному сверху снежными глыбами. Она пробежала к подножью, держа правую сторону и запрыгнула на небольшой выступ.

Соскользнув по скату, Лара уцепилась за край руками и переползла налево. Подтянувшись, она прыгнула назад. С разбега запрыгнув на лестницу у противоположной стены, Лара поднялась к пролому и спрыгнула к гонгу.

Ударив в гонг Звонильным молотом, она спустилась по ледяной лестнице вниз. Лестница у правой стены вела к рубильнику, открывающему дверь в избушке, в которой хранился Нефритовый дракон (секрет №3).

Лара забралась в ледяной дворец и схватила то, за чем она проделала весь этот запутанный путь — Talion.

Снаружи топтался обеспокоенный Хранитель; Лара уничтожила его и продолжила свой путь к кинжалу.

Temple of Xian

Провалившись сквозь непрочный пол, Лара заскользила вниз по скатам. Счастливо избежав (перепрыгнув) знакомства с острым лезвием, она очутилась на склоне, ведущем к водопаду.

Лара подпрыгнула и развернулась, уцепившись за скалу, по которой стекала вода. Повиснув, она переползла налево и завладела Золотым драконом (секрет №1).

Прыжок в водопад — и течение вынесло Лару в озеро. Подстрелив пару рыбок, она подобрала в темном подводном проходе аптечку, а затем выбралась из воды к дверям храма.

Под лестницей караулили два тигра. Подготовив их для свежевания, Лара прошла в правый от двери угол к пружинящей платформе. На крыше располагался рубильник, открывавший люк над лестницей в предыдущей пещере.

Лара направилась в пещеру и поднялась по лестнице. Спустившись на площадку ниже, она повисла на руках, а переправившись еще ниже, взяла Серебряного дракона (секрет №2).

Теперь можно было подняться наверх и повиснуть на краю скалы на руках, чтобы переместиться налево к другой площадке. Проделав это, Лара спустилась с нее и пошла налево к лестнице, ведущей в комнату с шипами.

Лара соскочила вниз, перебралась влево и запрыгнула на выступ. Повиснув, она перебралась направо и влезла наверх. Лара отпрыгнула на скат сзади, с него сразу же сиганула вперед

и, по проваливающимся плитам, пошла к проему в скалах.

Дальняя плита не выдержала ее веса — Лара провалилась на колонну, стоявшую в лаве. Подобрал коробка патронов, она прыгнула вперед. Начав соскальзывать по скату, Лара прыгнула направо в выемку с гранатами. По карнизу она перебралась налево к выключателю, отпирающему вход в храм. Теперь можно было исследовать святилище.

Осторожно миновав статуи воинов, Лара подобрала патроны для М-16 и прошла в маленькую пещеру, на дне которой плескалась лава. Разбежавшись, она запрыгнула на дальний скат. У самой лавы, Лара перескочила на другой скат, уже меньшего размера, затем еще на один. Перепрыгнув на угловой скат, она смогла перебраться на площадку.

Глыбы и колеса

Лара с разбега прыгнула к выходу. Как только она очутилась в тупике, пол провалился. Скатившись вниз, Лара пробежала к рубильнику, а от него — к открывшейся позади двери, едва успев проскочить между сдвигающимися стенами.

Осторожно, чтобы не попасть под калящие камни, Лара поднялась наверх. Преодолев пару лестниц, она очутилась в темном зале. В ярком свете осветительного патрона, она заметила рубильник. Расправившись с тигром, Лара поднялась к двери. Уцепившись за лестницу, она спустилась вниз, стараясь не приближаться к ножам.

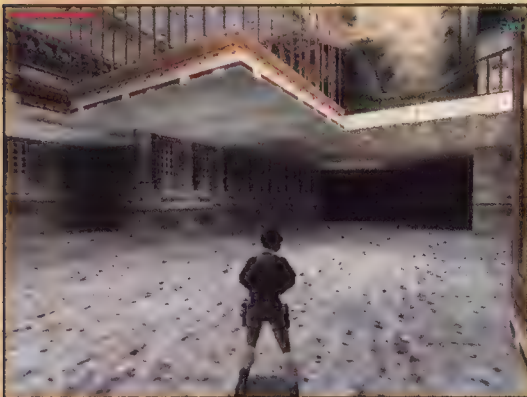
Два колеса катались по комнате, преграждая дальнейший путь. Лара прыгнула к выходу в тот момент, когда левое колесо было к ней ближе всего. Очутившись на стропилах зала с со статуями воинов, она сбила пару орлов и нажала переключатель на стене.

Не теряя ни секунды, Лара прыгнула по стропилам в противоположный конец зала, к открывшейся двери. Через небольшой холл она вышла на мост, путь по которому преграждали качающиеся шары.

В тот момент, когда шары оказались, как бы на одной линии, Лара проскочила в следующий зал. Она нажала правую кнопку, боковым прыжком перескочила к левой, и, нажав ее, побежала по коридору к ненадолго открывшейся двери.

Не сбавляя темпа, Лара перепрыгнула через покотившиеся камни; достигнув края помоста, прыгнула на установленную выше платформу, на которой лежал Dragon Seal — ключ от двери храма.

Запрыгнув на кирпичный блок (слева от морды статуи дракона), она поднялась наверх к рычагу, выдвинувшему из ог-





ненной лавы каменные блоки. Лара вернулась на платформу, где нашла Dragon Seal, и перепрыгнула на столб. Разбежавшись, она перелетела на высокий столб слева, а с него — на площадку около пружинящей платформы.

Воспользовавшись платформой, Лара запрыгнула на ступеньку. Она уклонилась от камня, затем по каменным блокам между скатами забралась наверх. Справа располагалась пружинящая платформа, позволившая Ларе забраться на стропила. Прыгая с одного стропила на другое, она добралась до противоположного края, где лежал Нефритовый дракон (секрет №3).

Теперь можно было вернуться на ступеньки, ведущие вверх, и двигаться к выходу наверх. Сбив пару пернатых, Лара добралась до ящика, закрывающего путь к рубильнику.

Рубильник открывал люк в полу. Она спрыгнула в тоннель; начав спускаться, пробежала до поворота налево. Со стропил в главном зале, Лара соскочила вниз к запертой двери, открываемой Dragon Seal.

Подводные рубильники

По проходу с катающимся колесом, она добралась в комнату с выключателями. Лара нажала три зеленых выключателя и через открытый проход выплыла в следующее помещение, спасаясь от опускающегося потолка.

Запрыгнув на ящик, она перескочила на площадку и нырнула в воду. Рыбка не сумела помешать Ларе опустить рубильник в правом углу, поднимающий уровень воды.

Проплыв по коридору, и игнорируя рубильник рядом с дверью, Лара свернула в боковой проход и замкнула все рубильники. Вернувшись, она опустила ранее пропущенный рычаг.

Мощный поток вынес Лару к открытым воротам. В зеленой скалистой пещере, на стене она нажала маленький замаскированный рубильник, затем выбралась в открытое отверстие. Собрав боеприпасы и подстрелив рыбку, она зашла в комнату со стеной, украшенной шипами.

Рубильник открыл люк; Лара спусти-

лась в подводный тоннель. Быстрый водный поток вынес ее к Золотому Ключу. Проплыв через боковое ответвление в водоем, куда она попала сразу после водопада, в начале пути, Лара ключом открыла подводные ворота.

Заплыв внутрь, она проплыла вдоль правой стены в комнату с двумя колоннами. Опустив рычаг на одной из колонн, Лара выплыла через открывшийся проход к решетке. Люк был открыт, и она выбралась из воды.

Дальнейшие исследования привели ее в пещеру с колонной посередине. Прыгая по скалам, Лара забралась на колонну и, разбежавшись, запрыгнула на площадку посреди озера, на которой лежал Серебряный Ключ.

Вернувшись к Храму, она открыла правую дверь. Уклоняясь от катящихся шаров, Лара по уступам забралась наверх. Она перестреляла агрессивных представителей местной фауны, и по колоннам поднялась еще выше.

Избежав встречи с катающимся колесом, Лара по висящему мосту подошла к выключателю. Она нажала на него, после чего вернулась в комнату, где развлеклась истреблением тигров, и прошла в боковой коридор.

Прыжки по площадкам

Красивым сальто назад, Лара прыгнула на пружинящую платформу. Платформы одна за другой подбросили ее вверх, и Ларе удалось ухватиться за край верхней площадки.

Разделавшись с орлом, она побежала направо и перепрыгнула через лаву, прямо на площадку с замком. Лара перескочила на свободное пространство перед стеной с шипами. По лестнице она влезла наверх и спрыгнула на площадку.

Повернув направо, Лара пробежала мимо стены с шипами и с разбега перелетела на другую лестницу. Открыв дверь нажатием рычага, она вышла на площадку. Перепрыгивая с площадки на площадку, Лара запрыгнула на столб и взяла ключ.

Она спустилась по скату вниз, с самого нижнего ящика прыгнула на камни у лавы, между дверью и столбом. Открыв ключом замок, Лара с разбега перемахнула на площадку напротив.

Лестница привела ее в комнату с площадками. Только на одну площадку пока еще не ступала стройная ларина нога — около столба с драконом. Забравшись на нее, Лара прыгнула налево, затем на угловую площадку, с нее на скат у стены, и, наконец, к змею на столбе.

Добравшись по лестнице до ножа, Лара отпрыгнула назад,

на другую лестницу. Когда путь преградил очередной нож, она вновь отскочила назад, уцепилась за последнюю лестницу, и, поднявшись по ней, прыгнула направо.

Floating Islands

Лара дошла до края острова и прыгнула вперед, на левый склон небольшой зеленой скалы. С него она перескочила на скалу слева, а затем на остров с золотой постройкой.

Зацепившись за край дверного проема, Лара забралась внутрь. Рубильник открыл вход в здании на соседнем острове; она побежала по коридору. Заскользив по выступу, Лара прыгнула и очутилась возле дома. Обезвредив охрану, она вошла в дом и взяла амуницию и первую Мистическую дощечку (Mystic Plaques).

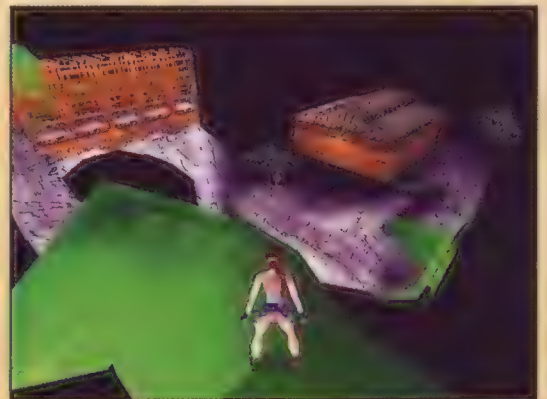
Лара вышла из дома и забралась на скалу слева. На крыше дома лежал Нефритовый Дракон (секрет №1). Подойдя к краю — ближайшему, если считать от места, где началось путешествие — она повернулась спиной и шагнула назад. Уцепившись за край руками, Лара переползла к проему в скале.

Разжав руки, она полетела вниз, но успела ухватиться за скалу. На площадке, куда выбралась Лара, располагался рубильник, опускающий решетку напротив. Перепрыгнув на каменную глыбу с открытой решеткой, Лара с разбега перескочила на следующий остров.

Вновь разбежавшись, она перепрыгнула на скалу, с которой соскочила на небольшой обломок, а с него — на лестницу. Добравшись до верхней ступеньки, Лара перемахнула на следующую лестницу и перешла на крышу золотого здания.

Она с разбега перелетела на склон треугольной зеленой скалы. Зацепившись за его край, она перебралась на небольшой выступ внизу. Разбежавшись, Лара прыгнула на маленький зеленый камень и подобрала лежавшую там вторую Мистическую дощечку.

Прыгая, она достигла острова, на котором хранилась первая Мистическая



дощечка и по знакомой дорожке, добралась до подножия второй лестницы.

Канатная дорога

Стоя на нижней ступени, Лара развернулась лицом к замку, и, отойдя от края, с разбега прыгнула к нему. Мистические дощечки, поставленные в углубления слева и справа, раскрыли ворота; Лара вошла внутрь.

Преодолев сопротивление охраны, Лара прошла к правой стене. Подойдя к краю пропасти, она увидела справа тоннель. В нем лежал Серебряный дракон (секрет №2).

Вернувшись к воротам, Лара двинулась налево, к проходу между скалами. Она прыгнула на каменную глыбу и побежала к краю карниза. Камень покапал, и Лара отскочила назад, опасаясь попасть под вторую глыбу.

Скатившись по склону вниз, вслед за камнями, Лара ликвидировала охранника и вошла в здание. По зеленому возвышению она забралась на крышу.

Через проход в стене Лара вернулась к воротам, а от них — к месту где раньше лежали две глыбы. Перескочив через провал, она зашла на возвышение карниза и с разбега перепрыгнула на зеленый блок с канатной дорогой. Схватившись за подвижный блок, Лара поехала вниз. Над мостом она разжала руки и мягко приземлилась.

Лара зашла в зал и свернула налево. Максимально уменьшив численность охраны, она щелкнула рубильником, приподнимающим часть стены, в которую уперся подвижный блок канатной дороги.

Лара пересекла зал, спустилась по канатной дороге и уцепилась за лестницу, ведущую на чердак. Осмотрев пустынную комнатку, она соскользнула вниз; уцепившись за край, перебралась влево.

Из зала с зеленым возвышением, Лара направилась к скале, с которой спускалась по первой канатной дороге. Повторив спуск, она попала на другой остров.

Царство лавы

Лара развернулась и прыгнула назад направо, по диагонали, чтобы не упасть в лаву. Она передвинула блок так, чтобы было можно взобраться на второй этаж. Найдя рубильник, Лара активизировала мост через лаву и спустилась на первый этаж, а затем и на мост.

Новый рубильник сотворил в лаве проход. Стоя на мосту (спиной к выключателю), Лара повернулась направо и прыгнула. Подтянувшись пару раз, она вернулась на первый этаж.

Пройдя к рубильнику, опустившему мост, Лара взобралась на бордюр, на котором лежали патроны для "Узи", и с разбега прыгнула в только что открытый проход.

Упав в воду, она подобрала патроны и повернула рубильник у дальней стены, чтобы поднять часть стены у канатной дороги. Лара нырнула в воду и поплыла налево. Всплыв в комнате, она щелчком рубильника отключила ножи и выбралась на сушу.

Лара поднялась к канатной дороге и вышла на площадку, на которой ранее двигала блок. Подтащив его вплотную к колонне, примыкающей к открытому проходу, Лара заскочила в него, прыгая как бы по диагонали.

Она прошла прямо, перепрыгнула через яму с шипами, повернула рубильник поднимающий решетку. Затем прыжком вернулась назад; оказавшись в комнате с двумя запертыми дверями, она спустилась вниз через отверстие в полу.

Лара развернулась и перелезла через каменный забор. Перебив охрану, она повернула рубильник, расположенный в углублении у стены — ворота распахнулись. На стене напротив, второй рубильник открыл решетку в конце коридора — выхода из комнаты.

По круговой лестнице Лара поднялась к рубильнику, отпирающему дверь. Избавившись от охраны, она зашла в дверь и взобралась по лестнице. Не поднимаясь два-три метра до потолка, Лара сделала прыжок назад. Развернувшись в полете, она зацепилась за лестницу на стене.

Поднявшись по ней, опять не влезая на самый верх, Лара совершила еще один прыжок с разворотом. По лестнице она выбиралась в коридор.

Лара сдвинула блок так, что он встал напротив канатной дороги. Она залезла на этот куб и с разбега прыгнула налево, на скалы. У дальней от блока стены был плоский выступ, с которого Лара перескочила на другую сторону, а оттуда опять на противоположную — в коридор.

Пробежав по коридору, Лара взяла гранаты и Золотого Дракона (секрет №3). Знакомым путем, она вернулась

к блоку по канатной дороге и покатила вниз.

The Dragon's Lair

Лара пробежала мимо статуи воина, избежала от охранника и нажала выключатель на стене справа от входа. Перебив охрану, она зашла через открывшуюся дверь в следующую комнату, расправилась с очередной порцией стражи, подобрала с одного из тел Мистическую дощечку (Mystic Plaque), открывающую дверь.

Едва Лара вошла в зал, как появился дракон. Бой был долгим и суровым. Несмотря на то, что Лара использовала наиболее мощное оружие, ей неоднократно приходилось нырять в воду, чтобы загасить охватившее пламя. Наконец, Ларе удалось оглушить монстра. Мгновенно подскочив к дракону, она вытащила из брюха рептилии кинжал. Своды подземелья содрогнулись, и Лара через дверной проем бросилась по тоннелю к выходу.

Эпилог

Напрасно Лара считала, что приключения закончились. Стоило ей удобно устроиться дома на кровати, чтобы рассмотреть добытый кинжал, как в ее парк ввалилась толпа разъяренных мужиков, жаждущих заполучить артефакт и расправиться с похитительницей.

Строгие британские законы не позволяют разгуливать с оружием, но в чуланчике у Лары хранился небольшой арсенал, специально для встречи незваных гостей и собирателей автографов. А вооруженной Ларе разобраться с нарушителями спокойствия уже не составило особого труда.

Операция по зачистке дома и сада прошла весьма успешно, хотя глава банды оказался крепким орешком. Зато теперь уже никто не мог помешать Ларе немного расслабиться за чашечкой кофе, понежиться под мощными струями горячего душа и насладиться созерцанием древнекитайской реликвии.

Кирилл Кузнецов



Railroad Tycoon

Жанр: Экономический симулятор
Издатель: MicroProse
Разработчик: MPS Labs
Год: 1990

*Talk like a big business tycoon
 But you're just a hot air balloon.
 Queen "Death On Two Legs"*

Давно и широко известна способность Сиды Мейера создавать шедевр практически из ничего. Ему достаточно взять самую некассовую тему — и на ее основе возникает нечто, способное остаться в веках, в памяти народной, а также на многочисленных винчестерах не менее многочисленных игроманов.

Взять, например, этот самый Railroad Tycoon. Посвящен он, как нетрудно догадаться, трудной судьбе управляющего железнодорожными линиями. Вот скажите, вас, вот лично Вас, привлекает тема железных дорог и локомотивов? Вы интересуетесь историей этого вида транспорта? Находите этот предмет интригующим? Занимательным? Захватывающим?

Убежден, что нет. Более того, наверняка столь же равнодушны многие тысячи игроманов по всему миру. И тем не менее, Сид сумел заставить всю эту толпу совершенно не железных и не дорожных людей играть в свое детище за поем.

Начать игру можно в одной из четырех географических зон — запад и восток США, Англия и Европа, которые также различаются временем старта. Ска-

жем, в Англии — родине железных дорог — начало вашей бурной деятельности приходится на 1828 год, а в Европе (впрочем, немалая часть Туманного Альбиона участвует в сценарии) — в 1900. На руки вам выдается: кредит на кругленькую сумму, масса энтузиазма, отсутствие опыта и 100 лет кипучей деятельности. Впрочем, при особо "удачном" хозяйствовании этот срок может быть резко сокращен.

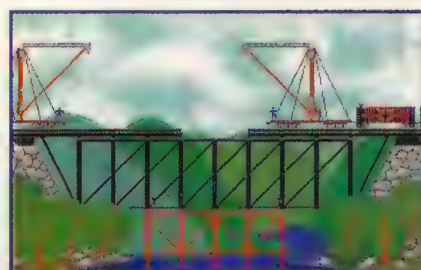
Хорошенько взглянув на карту, вы прикидываете место постройки первой линии своей дороги. Стоит серьезно обдумать вопрос, что и куда вы будете возить. Можно, конечно, построить трассу из города в город и возить почту да пассажиров, но так далеко не пойдешь. А вот если отвезти уголек из шахты на сталелитейный завод, а полученную сталь оттуда на фабрику, а сделанные товары куда-нибудь еще сбавить — то выйдет прибыль так прибыль!

Итак, построена первая пара станций, и между ними уже вьется нитка узкоколейки. Эй, поосторожнее с водными преградами! Мосты — штука дорогущая, а самые дешевые из них — деревянные — имеют гнусную тенденцию рушиться во время наводнений. Да и вообще, обращайте внимание на рельеф. Это только кажется, что все плоское и двумерное. На самом-то деле каждая клетка имеет свою высоту, которую надо учитывать.

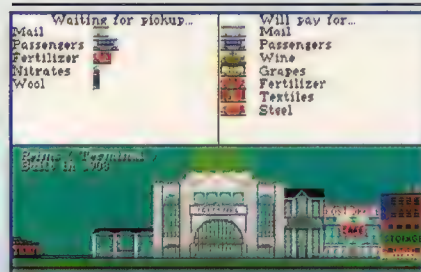
Но, повторюсь, первая линия уже введена в действие. Пара секунд — и по ней помчится первый паровоз. Поначалу, конечно, придется довольствоваться такими одрами, которые и пешеход обгонит, но постепенно парк машин удастся обновить кардинально. Пару — нет, электричеству — да!

Кстати, не думайте о секундах свысока. Во-первых, Railroad Tycoon идет в реальном времени. Правда, имеется режим паузы, в котором можно успешно отдавать приказы, а скорость течения времени можно настраивать. Иной раз это выручает — когда в железнодорожной империи все идет путем, а деньги спокойно текут в ваш карман, не худо бы и ускорить эти самые секунды.

А во-вторых, время, как известно, деньги. Компанию должно развивать быстро, иначе откуда ни возьмись по-



■ Что нам стоит мост построить... 400 ко-
 сых, между прочим!



■ Вот как можно отстроить вокзал за ка-
 ких-нибудь полвека!

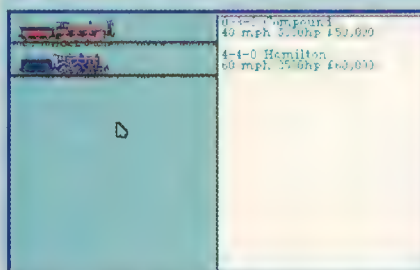
явятся конкуренты и хапнут лучшие рынки. Заправляют злобными компаниями разные известные исторические личности — от Бисмарка до Ленина. Бороться с ними иной раз трудно, но можно. Даже уже подвластный сопернику город можно отбить в торговой войне. Но основное средство давления — биржевая игра. Биржа реагирует как на успешные действия на финансовом фронте, так и на товарно-вагонные операции. Курс акций скачет, как заяц-параноик. Или как сердце владельца этих акций. Наградой за волнение может быть разорение конкурента или переход его компании под ваш контроль. В общем, это, конечно, не Rags to Riches, но вполне пристойный симулятор фондовой биржи.

Многое осталось за пределами этого краткого рассказа. И возможность строить заводы для переработки сырья, и апгрейд станций, и работа диспетчера, и те де и те пе. Но даже если бы этих деталей и вовсе не было в игре, и тогда бы она осталась интересной.

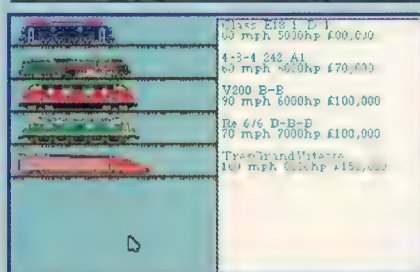
Потомков у RR Tycoon немало. В числе прямых — RR Tycoon Deluxe с VGA-графикой, новыми сценариями, новыми локомотивами и легкими изменениями в игровой механике. Затем — хитовый Transport Tycoon (и его Deluxe-вариант, использовавший многие наработки RR Tycoon, оставшиеся за бортом первой версии). А тот в свою очередь породил некоторое количество клонов. Но главное достоинство RR Tycoon не в этом. А в том, что именно развитие некоторых его идей подтолкнуло Сиду к созданию Игры Игр Всех Времен — Цивилизации!

За одно это стоит вспомнить ветерана добрым словом. Но и сам по себе Railroad Tycoon — признанный шедевр.

Андрей Алаев



■ Вот с такой техники и начинается ваша карьера...



■ ...и, благодаря прогрессу, заканчивается примерно на такой

Centurion

Defender of the Rome

Жанр: Походовая стратегия
Издатель: Bits of Magic
Разработчик: Kellyn Beck
Год: 1990

*Fly like a wind,
 Fight proud, my son
 You're a defender God has sent*
Manowar "Defender"

Вот ведь как бывает — совершенно неизвестная команда иной раз создает такие шедевры, что голова кругом идет. При этом им совершенно необязательно делать хоть что-то еще. Достаточно только одного хита, чтобы войти в анналы индустрии. Если этот такой хит, как Centurion.

Среди большого количества стратегий, посвященных истории вообще и Древнему Риму в частности, Centurion выгодно отличала простота. Но не та, которая хуже воровства, а точная сбалансированность всех элементов, не перегруженность деталями. И в то же время в игре практически нет обидных ляпсусов, способных возмутить сторонников скрупулезной точности. Конечно, в Centurion не все так, как было в жизни, но на то это и игра, а не жизнь.

В противоречие названию, на хрупкие плечи игрока взваливается задача вовсе не по защите "Вечного Города". Цель игры — завоевание всего извест-

ного мира, водружение орлов во всех землях тогдашней Ойкумены.

Поначалу (в 275 году до н.э.) в вашем распоряжении только одна провинция — Италия — и один легион. Деньжат тоже немного, хотя казна ежегодно пополняется налогами с населения. С таким вот негустым стартовым капиталом и начинаются ваши завоевания. В каждый ход вы имеете возможность отдать по одному приказу каждому из ваших легионов. Это может быть перемещение, восстановление численности, апгрейд — и тому подобное. Смело двигайте войска в земли, еще не осчастливленные просвещенным правлением Римской Республики! Живущие там народы обычно тупы и упрямы и нипочем не соглашались на мирное присоединение. Что ж — вместо дипломатов будут говорить мечи!

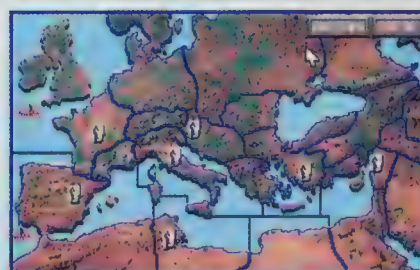
Битвы, проходящие в реальном времени — самая захватывающая часть игры. Выбрав расположение (сбалансированный строй, уступ или усиление флангов) и план действий, вы переходите к собственно управлению боем. Ваши когорты двигаются в соответствии с планом — впрочем, их маршрут всегда можно изменить. Главное чтобы они оказались в пределах голоса вашего военачальника — в то несовершенное время луженая глотка командира была единственным средством отдавать приказы.

Постепенно, одна за другой, провинции подчиняются вашей железной воле, и налоги с них текут в казну. Повышается и ваш ранг (от простого центуриона вплоть до проконсула), а с ним и возможности. Вы можете набирать все новые и новые легионы, добавлять в них конницу, а потом и апгрейдить их до консульских армий. Становится возможным строить флот — удовольствие не из дешевых, но совершенно необходимое для захвата Британии и Сардинии. Чем больше империя — тем больше забот: восстания, армии конкурентов. Эти карфагеняне были такими настырными...

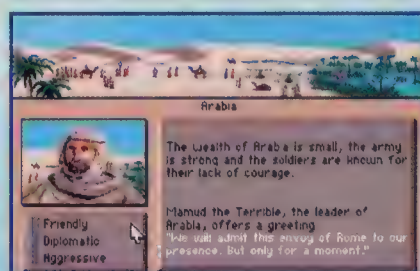
На потеху плебсу можно и нужно устраивать незамысловатые развлечения — гладиаторские бои. Стоит это не-



■ Со скифами придется повозиться



■ Римлянам и не снилось такое могущество!



■ Дипломатия в Centurion на 99% не работает

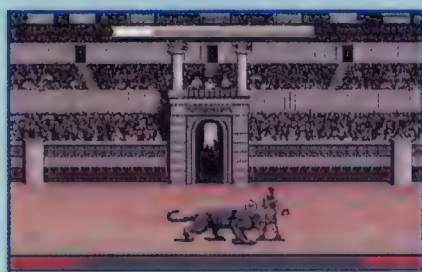
мало — сначала за Колизей придется уплатить 50 полновесных талантов, да и потом в подготовку гладиаторов придется вкладывать немалые деньги. А уж после придется приложить свои аркадные навыки, управляя одним из бойцов.

Кстати, о этих навыках придется вспомнить еще пару раз. Сначала во время морских сражений, чем-то напоминающие Pirates!, а затем при гонках на колесницах — верное средство подзаработать денег.

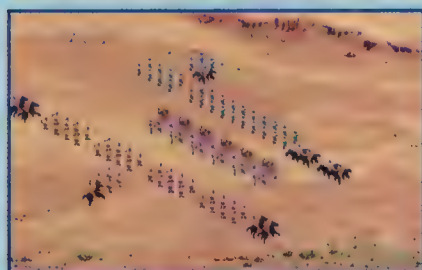
Можно, конечно, вспомнить и о недостатках. Например, о тупейшем AI. Уровень сложности повышается только за счет накидывания гандикапов компьютерному сопернику. Игра идет в основном против секундомера — быстрее друга ты завоеешь мир, или нет. Но, как ни странно, игра захватывает, и очень. Вот я, скажем, сел писать этот обзорчик, и надо было вспомнить детали, да и скриншоты пограбить. И оторваться смог от монитора только в четыре утра...

А больше всего мне нравится, как Centurion заканчивается. После поздравлений и титров игра с материнской заботливостью предупреждает: "Бойся мартовских ид!". И выкидывает в DOS.

Андрей Алаев



■ Львы и гладиаторы: вечный конфликт



■ Слон — такое замечательное животное, что каждый узнает его по первому взгляду

Balls of Steel

Во время игры нажмите клавишу PrintScreen и введите один из нижеприведенных кодов. Ответ на приглашение джинна:

Стол DARKSIDE

GRAND CANYON — Вкл./Выкл. блоки-
ратор шара

LAST LEGS — последний доступный
шар

MORLOCK — увеличить время

ELOI — уменьшить время

PITCHFORK — добавить очки

WHODUNNIT — decision ready

BUCKET — kickbacks recharged

COUCH POTATO — video modes ready

EVIL TWIN — 2-ball ready

FREAKSHOW — extra ball lit

NERF GUN — super cannon ready

POPCORN — super pops lit

ROACH MOTEL — crawler attack lit

T-MINUS 1 — target practice ready

T-MINUS 2 — bug hunt ready

T-MINUS 3 — guard duty ready

T-MINUS 4 — xenophobia ready

T-MINUS 5 — meteor storm ready

T-MINUS 6 — rescue ready

T-MINUS 7 — showdown ready

T-MINUS 8 — final assault ready

TRIPLETS — три шара

WARP CORE — активировать режим
"Супер-шар"

Стол DUKE NUKEM

GRAND CANYON — Вкл./Выкл. блоки-
ратор шара

LAST LEGS — последний доступный
шар

MORLOCK — увеличить время

ELOI — уменьшить время

PITCHFORK — добавить очки

WHODUNNIT — mystery ready

BUCKET — kickbacks recharged

COUCH POTATO — video modes ready

FREAKSHOW — extra ball lit

GATEKEEPER — all keys

MEAT MARKET — pickups

T-MINUS 1 — come get some mode

T-MINUS 2 — let god sort'em out mode

T-MINUS 3 — nukem' til they glow mode

T-MINUS 4 — blast'em into space mode

T-MINUS 5 — mail to the King, baby
mode

T-MINUS 6 — more guts, more glory
mode

T-MINUS 7 — final Duke mode

TRIPLETS — три шара

WARP CORE — активировать режим
"Супер-шар"

Стол FIRESTORM

GRAND CANYON — Вкл./Выкл. блоки-
ратор шара

LAST LEGS — последний доступный
шар

MORLOCK — увеличить время

ELOI — уменьшить время

PITCHFORK — добавить очки

WHODUNNIT — mystery lit

BUCKET — kickbacks relit

COUCH POTATO — video modes ready

EVIL TWIN — 2-ball ready

FREAKSHOW — extra ball lit

ROAD RAGE — car chase ready

T-MINUS 1 — countdown

T-MINUS 2 — freeway chaos

T-MINUS 3 — bomb scare

T-MINUS 4 — waterfront mode

T-MINUS 5 — airport mode

T-MINUS 6 — subway alert

T-MINUS 7 — arson attack

T-MINUS 8 — firestorm

TRIPLETS — три шара

WARP CORE — активировать режим
"Супер-шар"

Стол BARBARIAN

GRAND CANYON — Вкл./Выкл. блоки-
ратор шара

LAST LEGS — последний доступный
шар

MORLOCK — увеличить время

ELOI — уменьшить время

PITCHFORK — добавить очки

WHODUNNIT — gift of the gods

BUCKET — death savers lit

COUCH POTATO — video modes ready

FREAKSHOW — extra ball lit

DRY — earth mode

COOL — air mode

HOT — fire mode

WET — water mode

YORICK — portal mode

NEW YORK — citadel ready

T-MINUS 1 — diamond mode

T-MINUS 2 — sapphire mode

T-MINUS 3 — ruby mode

T-MINUS 4 — opal mode

T-MINUS 5 — emerald mode

T-MINUS 6 — blade mode

TRIPLETS — три шара

WARP CORE — активировать режим
"Супер-шар"

Стол MUTATION

GRAND CANYON — Вкл./Выкл. блоки-
ратор шара

LAST LEGS — последний доступный
шар

MORLOCK — увеличить время

ELOI — уменьшить время

PITCHFORK — добавить очки

WHODUNNIT — зажечь "Mystery
award"

BUCKET — зажечь "Kickbacks"

COUCH POTATO — смена режимов

EVIL TWIN — два шара

FREAKSHOW — зажечь "Extra ball"

POPCORN — зажечь "Super pops"

TOADSTOOL — зажечь "Toxic Spores"

T-MINUS 1 — зажечь "Red Alert"

T-MINUS 2 — зажечь "Atom smashing"

T-MINUS 3 — зажечь "Feed the Beasts"

T-MINUS 4 — зажечь "High Voltage"

T-MINUS 5 — зажечь "Radiation leak"

T-MINUS 6 — зажечь "Mutation"

T-MINUS 7 — зажечь "Outbreak"

TRIPLETS — три шара

WARP CORE — активировать режим
"Супер-шар"

Excalibur 2555 AD

Поставьте игру на паузу (клавиша **Esc**).
Удерживая **F12**, наберите комбинации
на стрелках курсора — комбинации ука-
заны ниже. После того, как вы введете
код, отпустите **F12** и выйдете из паузы.
Если код введен верно, то появится со-
ответствующее сообщение.

Открыть все двери — **вверх, вверх,
вправо, вправо, вверх, вверх, вверх,
вверх**

Полное здоровье — **вверх, вверх,
вверх, влево, влево, влево, влево,
влево**

Максимальная сила удара — **вверх,
вверх, влево, влево, вправо, вправо,
влево, влево**

Пропуск уровня — **влево, вправо, вле-
во, вверх, вправо, вверх, вверх,
вверх**

F22 Raptor

Во время полета нажмите "T" и введите:
IT'S NOT MY FAULT — закончить
миссию

NEVER TELL ME THE ODDS — неуда-
зимость для врага

WE CAN REBUILD HIM — убрать все
повреждения

THERE CAN BE ONLY ONE — неуда-
зимость

I'LL BE BACK — полная перезарядка

Pandemonium 2

Введите эти коды в поле ввода кода
уровня:

IMMORTAL — 31 жизнь

NEVERDIE — неудазимость

HORMONES — полное здоровье

GETACCES — возможность выбора
уровня

MAKMYDAY — оружие

GONAHURL — супер-камера

SKATBORD — скоростной режим

GENETICS — режим мутации

ACIDDUDE — психоделические тексту-
ры

JUSTKIDN — восстанавливающиеся
монстры

Коды уровней:

2) Ice Prison — EMIAGCAI

3) Zorrscha's Lab — OMACCBAl

4) Hot Pants — FAIAGCBI

5) Stan's The Man — FEKAGCCA

6) Oyster Desoyster — LGBFIICE

7) Puzzle Wood — LMBBIIEE

8) Temple Of Nori — IEBBIIGF

9) Egg! Egg! — KNBBIIAI

10) Huevos Libertad! — LGBJIICI

11) Pipe Hous — LOBJIIEI

12) Hate Tank — IGBJIIGJ

13) Fantabulous — FFCAGCCC

14) Mr. Schneobelen — FHCAGCCK

15) Collide O Scope — FJKEGCDC

16) The Zoul Train — FLKEGCDC

17) Lick The Toad — ADIKBIIB

18) The Bitter End — ADMIBIID

19) Rub The Buddha — MAECCBEJ

Sub Culture

Набирайте во время игры:

KAMIKAZE — уничтожить себя
REFILL — полное защитное поле
MUTANT — защита от радиации
BILLY — увеличение скорости
TICK — добавить число к счетчику Гейгера
RINSE — уровень 0
DRYER — уровень 1
COTTON — уровень 2
DELICATES — уровень 3
TUMBLE — уровень 4
COLOURS — уровень 5
HALFLOAD — уровень 6
DIDIT — закончить миссию
BEDLK — бессмертие
HAVEALL — сделать доступными все миссии
WONGA — много денег
SCOTTY — телепортироваться в: Touka, Boot, Flats, Beluga, Knob, Anchor, Velcova, Arch, Outlet2, Tryton, Pipe, Outlet3, Aquatraz, Volcano, Pipe2, Refinery, Cave, Bucket, Ribs, Tunnel, Outlet, Wood, Can, Limpet, Abyss, Cleft

Test Drive 4

Зайдите в экран сохранения игры, выберите 10-ый слот и введите вместо имени сохраненки cheat-коды:

NOAICARS — отключит AI компьютерных игроков при игре через LAN
STICKIER — невозможность перевернуться
AARDVARK — выключить возможность столкновений
ITSLATE — отключить спецэффекты (только для 3Dfx)
CREDITZ — показать список создателей (это стоит посмотреть :))
SRACLLA — доступны все машины
LEVELLLA — доступны все трассы
SPAZZY — "кислотный" режим
BANDW — черно-белый режим
MIKTROUT — гигантские машины
MPALMER — маленькие машины
GONZON — режим перемотки
GONZOFF — отключить режим перемотки
BIRDVIEW — вид на машину сверху
NITROXXX — ускорение (при нажатии на гудок)
COLOUR — сменить ч/б режим на нормальный

Take No Prisoners

Нажмите **Shift+~** для вызова консоли и введите:

JUGGERNAUT — режим бессмертия
GOLDBLUM — режим полета
WRAITH — проход сквозь стены
POSITIONS — показать вашу позицию на карте
A_MOVEME X,Y,Z — попасть в указанные координаты (x,y,z)
DIR MAPS — вывести список доступных уровней
MAP X — перепрыгнуть на уровень x (где x — название уровня)
ODE TO JACK — убить всех монстров на уровне
SPAWN X — создать предмет x (где x — один из нижеприведенных предметов или оружие):
W_SABER, W_ASSAULT_RIFLE, W_CROSSBOW, W_LASER_RIFLE,
W_GAUSS_GUN, W_GRENADE_LAUNCHER, W_ROCKET_LAUNCHER,
W_FLAME_THROWER, W_CHAIN_GUN, W_PLASMA_GENERATOR,
W_PTP_CANNON, I_MEDICAL_KIT, I_FLAK_JACKET, I_BODY_ARMOR,
I_REFLECTARMOR, I_HEATSHIELD, I_ENERGYARMOR, I_ENERGYSHIELD,
I_MOLOTOV, I_GAS_GREN, I_CLAYMORE, I_FLOAT_DISK,
I_ROCKET_NET, I_GAS_MASK, I_LASER_SIGHT, I_DISK, I_ENHANCERS,
I_SHURIKEN, I_IMPLOSION, I_FRAGGER, I_RADSHIELD, I_IR_GOGGLES,
I_STEALTH, I_GRAV_BELT, I_FORCE_BARRIER, I_OVERRIDE, I_FLARE,
I_DEMOPACK, I_ENERGYSHIELD, I_DOME_DEVICE, I_DOME_CRYSTAL

Shipwreckers!

Коды уровней:

1-2) Корабль, Череп, Рыба, Якорь,
Корабль, Якорь
1-3) Корабль, Якорь,
Череп, Корабль,
Якорь, Рыба
1-4) Череп, Корабль, Рыба, Якорь,
Якорь, Корабль
2-1) Рыба, Рыба, Якорь, Корабль, Череп, Якорь
2-2) Череп, Якорь, Якорь, Рыба, Якорь, Корабль
2-3) Рыба, Якорь, Корабль, Корабль, Корабль, Череп
2-4) Якорь, Рыба, Корабль, Череп, Череп, Рыба
3-1) Корабль, Череп, Череп, Рыба, Якорь, Череп
3-2) Рыба, Череп, Якорь, Рыба, Череп, Рыба
3-3) Рыба, Рыба, Корабль, Череп, Рыба, Корабль
3-4) Корабль, Якорь, Корабль, Рыба, Якорь, Рыба
4-1) Череп, Череп, Якорь, Корабль, Рыба, Рыба
4-2) Корабль, Якорь, Череп, Рыба, Рыба, Якорь
4-3) Череп, Корабль, Череп, Череп, Рыба, Корабль
4-4) Корабль, Рыба, Корабль, Рыба, Корабль, Якорь
5-1) Якорь, Корабль, Рыба, Череп, Рыба, Корабль
5-2) Рыба, Корабль, Якорь, Череп, Корабль, Рыба
5-3) Корабль, Рыба, Череп, Якорь, Якорь, Череп
5-4) Череп, Корабль, Якорь, Рыба, Корабль, Череп



Wing Commander: Prophecy

Во время полета наберите **DYNAMITE**. Появится сообщение о том, что cheat-режим активирован. Теперь нажмите:

CTRL+C — выключить возможность столкновений

CTRL+I — неуязвимость

CTRL+F12 — уничтожить врага, находящегося в прицеле (спереди на секунду исчезает силовое поле)

Twisted Metal 2

На экране выбора машины наберите **GLORIOUSICECREAM**, и вы получите в свое распоряжение новую крутую тачку — **Sweet Tooth**.

Frogger

Нажмите **Esc** и наберите:

NO MORE ROAD SPLATS — бесконечные жизни

SHOW ME MORE ZONES PLEASE — открыть все зоны

WAY TOO HARD FOR THE LIKES OF ME — открыть все уровни

Heavy Gear

Во время прохождения миссии зажмите

CTRL + ALT + SHIFT и затем **CHECKMATEIN2**

Миссия будет успешно завершена, но очков за нее вы не получите.



Cheats накопили и протестировали

Андрей Шевченко
 Вячеслав Голованов

Игровые баги, обнаруженные читателями

Duke Nukem 3D

Как известно всякому, на уровне сложности Damn, I'm Good коды не работают. Что называется, если уж взялся сражаться по-серьезному и на максимум, так изволь делать это честно. На самом же деле, возможность обойти это ограничение существует. Во всяком случае, для бессмертия.

Начните игру на любом уровне сложности. Введите код бессмертия (DNKROZ). Нажмите New Game, подтвердите свой выбор и выберите Damn, I'm Good. Дюк сохранит свое бессмертие.

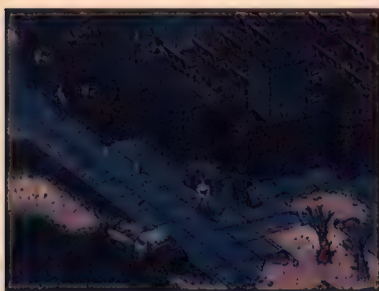
Дмитрий Ковалев



Seven Kingdoms

Набрав ключевое слово !!!@@@## и этим активизировав режим кодов, можно проделать трюк, позволяющий вам бесплатно лечить ваших героев. Для этого, зайдя в храм, нажмите несколько раз клавишу + (увеличение жизни героя). В результате вы абсолютно за бесплатно сможете лечить всех ваших воинов.

Валентин Преториус



Fallout

Как известно, за уничтожение базы мутантов дается 10000 кредитов. Довольно неплохо, и даже очень, не так ли? Хитрость состоит в том, что по 10000 можно зарабатывать сколько угодно раз. Для этого надо сдать Гарри. Он доставляет вас к лейтенанту, вы с ним мило разговариваете, потом разбираетесь с охранниками, ну и дальше — на ваш вкус. Потом вы ставите компьютер на уничтожение и сматываетесь. Смотрите ролик... Ролик закончился? Теперь уже ни в коем случае не заходите обратно на локацию базы. Возвращайтесь в Некрополис и опять сдавайтесь Гарри. Повторять по необходимости.

Василий Королев

HintBook

Начиная с этого номера мы начинаем постоянно публиковать хинты к пользующимся популярностью играм. Причем не только к недавно появившимся, но и к уже давно как вышедшим в свет, если они до сих пор играемы в народе. Объем выделяемой под рубрику журнальной территории будет определяться тем, насколько забит номер. Поэтому не удивляйтесь, если вдруг HintBook разрастется страниц до десяти-двенадцати либо же уменьшится до двух (есть такая мысль, что второе будет случаться чаще...).

Как давно уже повелось в "Навигаторе", принимаются все пожелания и предложения. Если кто-то захочет поучаствовать и сделать хинты к уважаемой им игре, это будет только приветствоваться (впрочем, если вы напишите хинты по Тетрису, то если они куда и пойдут, то разве что в Зону Геймера).

В этот раз в HintBook представлен относительно новый Incubation, а также совсем даже не относительно, а совершенно новый WC Prophecy. В дальнейшем ждите в HintBook не только современность, но и классику.

INCUBATION

NO PASARAN!

Как это ни банально, перед каждой миссией не ленитесь нажимать кнопку Tips и внимательно читать все, что там написано — иногда эта информация является критически важной для прохождения. Нижеследующие советы содержат те моменты, которые в Tips не объясняются.

1. После прохождения миссии сохранять игру лучше до того, как вы начнете экипировку солдат. Впоследствии может выясниться, что экипироваться надо было по-другому, а потраченные skill points вам назад не вернут (в отличие от equipment points, которые честно вам возвращаются, если вы, например, меняете дорогое оружие на более дешевое).

2. В игре замечена некоторая нелинейность прохождения. Она выражается в том, что иногда в ходе кампании вам предлагается на выбор две миссии сразу. Причем после прохождения одной из них вторая становится недоступной, а игра развивается дальше в соответствии со своим сюжетом (в целом, все-таки, линейным). Совет: обнаружив, что вам предложили две миссии, обязательно сохранитесь и пройдите сначала одну, а потом другую — иногда это дает доступ к некоторой секретной области с полезным снаряжением.

3. Самым оптимальным оружием в игре, с моей точки зрения, является Rapid Fire Machine Gun. Он не требует очень много skill points, медленно нагревается (что позволяет делать 4-5 выстрелов подряд), обладает неплохой точностью (10%), большой убойной силой (6 damage), способен стрелять в defense mode и, в довершение всех прелестей, требует только 1 action point для выстрела в нормальном режиме. Количество патронов (при наличии у солдата ammo pack) хватает для любого боя. Это оружие универсально — действует против всех типов монстров, включая главного босса. В режиме "В" (стрельба "веером") может угробить двумя патронами 3-4 врагов сразу.

4. Самая удобная защита — attack armor. Более мощный, но тяжелый heavy armor отнимает у солдата 1 action point, что обидно. У attack armor тоже есть недостаток — он оставляет открытой спину. Но ведь вы же не собираетесь драпать от каких-то зеленых лягушек, верно? —) А если серьезно, то отступать можно и лицом к противнику — благо, на поворот в любую сторону action points не тратятся вообще.

5. Если оружие вашего солдата перегрелось, а вам необходимо сделать еще один выстрел — стреляйте. Есть вероятность (примерно 50%), что все обойдется и оружие не заклинит. Если все-таки заклинило — на этот случай есть кнопка Undo Last Turn.

6. Монстры обожают вылезать из вентиляционных отверстий. Оказавшись снаружи, они атаковать "сходу" не могут и бросаются в бой только на следующем ходу. Вывод — поставьте вплотную к такому отверстию своего солдата, и он будет преспокойно уничтожать всех появляющихся противников, в то время как основной отряд занимается более насущными задачами. Еще лучше оснастить такого бойца Explosion Pack — тогда он сможет просто взорвать эту вентиляционную шахту и отправляться дальше — здесь враг уже не пройдет.

7. Если вы поставили в Defense Mode двух-трех солдат сразу, имейте в виду, что первым по цели стреляет тот, кому вы первым включили Defense Mode. Он будет отстреливаться до тех пор, пока у него не кончатся action points или патроны, или пока не перегреется оружие. После этого "право выстрела" переходит к тому, кто был поставлен в Defense Mode вторым, и т.д. Это очередность полезно знать и учитывать, чтобы солдаты тратили патроны равномерно и не получалось так, что один без патронов, а другой — с полным боекомплектом. Ведь лучше два солдата с пятнадцатью патронами у каждого, чем один с тридцатью. Почему? Да потому, что оружие перегревается и action points кончаются. Следовательно, один солдат за один ход может сделать только 3-4 выстрела, а двое, соответственно, 6-8.

8. О том, что уничтожить стреляющих зеленой гадостью бронированных Cy'Coos можно только используя Defense Mode, написано в Tips. А вот как самому не попасть под их выстрел? Вопрос особенно актуален для одной из миссий, которую нужно проходить под настоящим "арт.обстрелом" сразу пяти Cy'Coos. Оказывается, этим монстрам нужно пристреляться, чтобы попасть в солдата. Первый раз они с вероятностью 90% промахиваются. Однако если солдат стоит без движения, то на следующем ходу его почти наверняка "накроет". Идея ясна — на каждом ходу солдат должен делать хотя бы один шаг в любом направлении; лишь бы сбить "прицел". Все вышесказанное в полной мере относится и к другой разновидности "живых пушек" — War'Coos.

9. Главный босс в Incubation зовется Tr'Yn. Появляется он в последней миссии (Spaceport #2). Это ма-а-ахонкий такой паучок (см. скрин), который, к тому же, других пауков может плодить. Хитпоинтов у него — вагон и маленькая тележка, судя по тому, как трудно его забить. Мне понадобилось полностью расстрелять боезапас двух Multi-target Destroyer (MTD, самое мощное оружие в игре, damage 15), да еще добавить жару из

Rapid Fire Machine Gun (RFMG). Тактика примерно такая: расставляете на возвышенных точках двух солдат с Jet Pack и MTD, а еще один, тоже с Jet Pack, скачет как сумасшедший кузнечик, отвлекая на себя внимание монстра. Остальные своими RFGM отстреливаются от мелких пауков и (если хватает action points) тоже подбрасывают боссу свинцовые "гостинцы".

И еще о боссе. Другой способ борьбы с ним — вместо отвлекающего солдата с Jet Pack можно использовать пехотинца, вооруженного High Energy Laser. Это оружие в режиме "В" способно парализовать монстра на то время, пока остальные разряжают в него свои MTD и RFGM.

10. Как подготовить боссу "теплую встречу". Последняя миссия начинается с того, что весь ваш отряд на светлой подвижной платформе "причаливает" к платформе черного цвета, на которой, собственно, и расположена отмеченная красным квадратом Exit Area. Так вот, босс не нападет на вас до тех пор, пока все ваши солдаты не окажутся на черной платформе. Соответственно, оставив одного пехотинца в светлой области, можете спокойно приступить к расстановке сил для финальной битвы. Единственное, что нужно сделать перед этим — "зачистить" территорию от некоторого количества мелких пауков.

Для фанатов Incubation на сервере Blue Byte (www.bluebyte.com) лежат бесплатные дополнительные миссии к режиму Instant Action. Их размеры очень невелики — файлы по 40–60 килобайт.

Ivan Dolvich

Wing Commander: Prophecy

1. Никогда не тратьте ракеты, особенно самонаводящиеся, на первой навигационной точке. Всегда держите в уме тот факт, что на следующей точке оппозиция может быть в два-три раза больше. Ожидайте худшего, работайте пушками, и в критический момент вас всегда спасет "заныканная" ракета.

2. Ракеты — страшная сила. Ими нужно правильно распоряжаться. Не видится особого смысла в том, чтобы запускать щитобойные ракеты, когда у цели есть сзади щиты, находясь на нуле.

3. Бомбардировщики типа Ray не особенно прочны, однако, будучи уничтоженными, оставляют после себя множество маленьких назойливых истребителей-паразитов. Посему полезно сразу же после гибели Ray (важно угадать момент) дать "контрольный выстрел": 3–4 неуправляемые ракеты Dragonfly, пущенные в упор подряд, существенно снизят процент выживших негодяев.

4. Миссии штурма. Торпедоносец. Как известно, линейные корабли уничтожаются только торпедами. Почти всегда ваши ведомые отлично справляются с этой работой без вашего участия, пока вы возитесь с истребителями сопровождения. Однако бывают случаи, когда последнее слово остается персонально за вами. Первое. Убедитесь в том, что Shield Emitter уничтожен. Не помешает также перед рейдом устранить ракетные турели. Лазерные можно уничтожить "в лоб" — броня и щиты Devastator позволяют совершенно без малейшего риска смести почти все турели на линейном корабле.

Полезно помнить — торпеды, хоть и самонаводящиеся, за угол не летают: не атакуйте мостик с кормы, а двигатели с носа —

зря потратите торпеды и провалите миссию. Помните, что лазерные турели могут перехватить торпеду, поэтому атаковать издали — ненадежно, хоть и безопасно. Не пускайте торпеду слишком близко — есть возможность, что вас уничтожит детонация корабля.

Кстати, в миссии "Обезвреживание корабля-убийцы" есть одна заковырка. Kraken, поврежденный Kilrathi, вынужден встать на ремонт в сухом доке. Командование хочет выслать морпехов, чтобы они захватили Kraken, и вас посылают в качестве прикрытия. Уничтожайте Kraken, как только его увидите (все равно у десантников ничего не получится), но последнюю торпеду пускайте только после того, как Деккард доложит о неудаче и Kraken начнет двигаться. Иначе вы взорвете его вместе с морпехами и провалите миссию. Если же вы будете тянуть и начнете торпедометание только после сообщения Деккарда, то у вас может не хватить времени — очнувшийся Kraken выстрелит в Midway.

5. Миссии штурма. Истребитель прикрытия. Успех таких миссий зависит только от того, сумеете ли вы сохранить невредимыми два-три торпедоносца. Они управляются AI, вы не можете координировать их действия. Это, конечно, не значит, что вы должны как нянька следовать за каждым торпедоносцем, но и бросать их на произвол судьбы не стоит. Когда с эскортом жуков будет покончено, первым делом приступайте к уничтожению лазерных/ракетных турелей. Как правило, именно они и причиняют наибольший ущерб вашим бомбовозам. Пристроившись в след торпедоносцу, расстреливайте подряд все попадающиеся по пути турели: их огонь все равно будет сосредоточен на впереди летящем корабле. Таким хирургическим вмешательством вы существенно увеличите шансы на удачное выполнение миссии. Помните, что корветы Barracuda можно уничтожить пушками, без торпед. Никогда не оставляйте шанса расправиться с ними — огонь их носовых батарей крайне опасен и может сорвать выполнение миссии. Зайдя корвету в корму, выравнивайте с ним скорость и стреляйте из всех орудий. Корма совершенно не защищена, поэтому Barracuda — относительно легкая мишень.

6. Миссии конвоя. Первым делом уничтожайте средние истребители Manta или штурмовики Stingray. Не допускайте, чтобы последние объединялись. Как правило, легкие Morgray призваны отвлекать сопровождение, то есть вас, а средние расправляются с конвоем. Хотя бывают досадные исключения (например, можно потерять заправщик Redeemer, атакуемый легкими истребителями, и проиграть миссию).

7. Миссии охраны Midway. Первым делом направьте ведомых на уничтожение торпедоносцев Scate Class A, B и подключайтесь к атаке сами. Держите их как можно дальше от носителя. Далее — не обращайте внимания на рассыпавшиеся после Scate истребители и переключайтесь на Manta. Они хоть и гораздо менее опасны для Midway, но сокращают ряды ваших ведомых. Для уничтожения мелких и легких истребителей перебирайтесь как можно ближе к носителю — огонь его батарей делает свое дело.

8. В любой миссии. Если вы засекли на радаре корабль типа Devil Ray (похож на фи-

алку) — это ваша приоритетная цель. Уничтожайте его первым, любой ценой. Ракет не жалеть. Потом спасибо скажете.

9. Новичкам. Когда ведомый уничтожит тех, кто непосредственно атаковал его самого, он может летать за вами без дела. Найдите ему работу (C+3), но не направляйте на самоубийство.

10. Новичкам. Задача ведомого — следить за сохранностью хвоста ведущего, то есть вас. Не забываете это (C+5).

11. Некоторые миссии, например, предпоследняя (их там две подряд) и последняя, построены так. Вы атакуете линейный корабль (в данном случае — дреднот или странствующие ворота), а истребители сопровождения получают постоянное подкрепление: как только уничтожен предпоследний из предыдущего звена, прибывает новое. Есть смысл оставлять последнюю пару, передав только одного из них ведомым, а второго оставить в покое. Тогда вы выиграете время на уничтожение турелей или башен-генераторов (для случая с воротами). Помните, что щиты седьмой башни не отключатся, пока вы не слетаете за Командором.

12. Не пользуйтесь системой распределения энергии — это пустышка. Она, конечно, работает, но смысла в ней нет никакого. Ускорители — вот ваше тактическое оружие. Не стесняйтесь пользоваться ими, но помните — топливо не бесконечное.

13. Пользуйтесь фиксированием цели (L), однако не гоняйтесь за одним истребителем долго, особенно на форсаже. AI врагов довольно слабый, они очень медленно переходят из преследования в оборону, однако (это особенно справедливо для уровней сложности Ace и выше), если жук сообразил, что его атакуют, он будет болтаться как... — сами знаете, как "что" в проруби. Все равно он вас "страхнет" — отпустите его и развернитесь. Очень возможно, что на вашем хвосте уже висят двое. Немедленно переключайтесь на них — пока они сообразят, что из преследователей стали жертвой, — для них будет поздно.

14. Учебный симулятор. Поединки. Не пробуйте симулятор как средство обучения. Корабли Kilrathi — Vaktoth и Dralthi устали и очень сильно отличаются от кораблей жуков, победы будут слишком легкими.

15. Учебный симулятор. Штурм. Атакуйте линейные корабли Kilrathi — они защищены гораздо лучше жучиных и дадут вам отличную школу торпедометания. Не забывайте практиковаться в уничтожении турелей, опять же, в случае кораблей Kilrathi это довольно опасное занятие.

16. Ветеранам. Иногда жуков слишком много, а усталость после четырех-пяти миссий подряд дает себя знать. Может случиться, что они вас зажмут числом. Покидать свой истребитель — очень плохо и стыдно, однако это лучше, чем бесславно погибнуть. Не волнуйтесь — теперь за катапультирование "штрафной" кампанией не наказывают, просто дадут еще одну миссию. Однако если катапультироваться после фразы компьютера Mission Accomplished, то никаких взысканий не будет вообще.

17. В случае ярких взрывов и всплесков — не закрывайте лицо левой рукой — это не Wing Commander I.

Александр Ланда

Bullfrog: Dungeon Keeper 2

ли вы как-то это прокомментировать?

— Да, искусственный интеллект в DK имел брешь. Но вскоре после релиза игры был выпущен патч, разрешивший эту проблему. В Deeper Dungeons это уже было исправлено. А вообще, сделать AI сильным легче легкого, но намного сложнее сделать его посылным для игрока.

Можно еще отметить, что AI было запрещено использовать последние уровни развития, такие как Scavenger Room. В противном случае он становился слишком силен. Для DK2 мы включим несколько уровней сложности, что даст нам возможность не ставить на деятельность AI лишних ограничений.

— У вас есть какие-нибудь планы насчет того, чтобы открыть собственную онлайн-службу наподобие battle.net?

— Да, мы сейчас пребываем в процессе разработки Bullfrog World, который даст возможность чата и онлайн-игры для пользователей.

— Каким образом Bullfrog проводит бета-тестинг и есть ли шанс для игроков поучаствовать в этом деле? Какие бета-тестеры вам нужны?

— В Bullfrog есть свой отдел бета-тестинга. Всякий, кто хочет помочь нам, может смело обращаться. Мы посмотрим на ваши успехи и тогда решим, стоит ли привлекать вас к делу.

В бета-тестерах мы прежде всего ценим желание играть, причем играть хорошо. Помимо того, необходимым условием является знание английского, умение писать отчеты для разработчиков, хорошая фантазия и — куча идей по улучшению игры. А еще бета-тестер должен быть откровенным и должен иметь в себе смелость сказать даже самому директору, что в игре есть нечто такое, что не работает.

— На ранних стадиях работы над DK вы упоминали о возможности построения игроком собственного подземелья для multiplayer, а также о том, что можно будет брать героев (имеется в виду — представителей сил добра) для этого подземелья. Что случилось с этой идеей?

— Первоначально мы ориентировались на вселенную D&D. Но позднее пришли к выводу, что ориентироваться на нее совершенно необязательно, и не оставили игрокам шанса для того, чтобы сделаться хорошими. Evil is Good!

— Если появится онлайн-версия DK2, то как вы собираетесь решать проблему передачи пакетов данных?

— Поддержка Интернет в DK II видится вполне возможной. В первой час-

ти осуществить поддержку Интернет не было никакой возможности по чисто техническим причинам, касающимся движка. Теперь эта проблема, в принципе, решена, и онлайн-версия в скорости ничуть не будут уступать версии для singleplayer.

— Ожидается ли в DK2 что-нибудь, чего не было в первой части? По части 3D технологии и прочее...

— Конечно же. Основательно проработанный движок даст возможность сделать бои более реалистичными. Например, Bile Demon сможет заблокировать своей тушей коридор, а вместе с тем и запереть троицу находящихся в нем героев. Новый движок позволит также в сотни раз увеличить размеры карты, добавить реализм поверхности. Это будет круто. Круто хотя бы потому, что, скажем, позволит прокопать канал от озера с лавой к вражескому подземелью, а затем с удовольствием созерцать, как вырвавшаяся на свободу лава превращает его в пепел. По идее, в DK2 играющий будет волен делать все, что ему заблагорассудится.

— Как ваше мнение, что станет самым навороченным и увлекательным нововведением в DK2?

— Представляется, что этим нововведением станет привнесенный нами реализм. Все станет гораздо более реальным и более подчеркнутым. Значительную роль начнет играть ландшафт — гораздо большую, чем в первом DK.

— Планирует ли Bullfrog выпустить что-нибудь типа редактора уровней или даже монстров?

— Редактор уровней пребывает в разработке. А редактор для DK уже, кстати, выпущен.

— Считаете ли вы, что продажи игры окажутся невысоки из-за переносов даты выхода игры? Возможно, причиной для откладывания релиза стала неготовность движка?

— Нет. Просто игра была еще не закончена и мы отложили срок ее выхода в свет. Сам движок был готов уже в сентябре 1995 года. С тех пор мы лишь внесли несколько доработок. Мы могли бы его намного улучшить, если бы знали конкретный срок.

— Можем ли мы ожидать поддержку 3Dfx в DK2?

— Мы решили реализовать поддержку Direct 3D, вместо одной конкретно 3Dfx. Это существенно увеличит круг пользователей.

— Почему у Демонов и Троллей проколоты соски?

— Так они чувствуют себя еще холоднее. :)

— Почему отсутствует механизм обратной связи на вашей интернет-страничке?

— Отличный вопрос — ребята, за работу!!!

— Почему вы не собираетесь создавать Magic Carpet 3?

— У нас ограниченное число сотрудников, и все они заняты работой над кучей хороших идей. Хотя вполне возможно, что однажды мы займемся также и им.

— Вы когда-нибудь получали критику в свой адрес? Если да, то как вы к ней относитесь?

— Вообще мы никогда не получали много критики — ведь наши игры не такие уж и плохие.

— Какая ваша самая любимая игра, и какие собственные bullfrog'овские игры вам нравятся больше всего?

— У нас в Bullfrog есть свой внутренний хит-парад, и лидирующую позицию в нем держит Quake. Ну а по поводу своих игр у нас мнений много. Каждый считает последнюю игру, над которой он работал, лучшей.

— Как по-вашему, что публика ожидает/хочет от ваших игр?

— Оригинальность, нововведения, юмор, глубину и так далее.

— Что случилось с Indestructibles?

— Ничего не случилось, мы продолжаем работу над ней. Это будет игра только под 3D акселераторы и машины класса Hi-End. Очень технологичный проект, в котором мы хотим заявить о своих амбициях. Когда Indestructibles будут портироваться на приставки, то это будут приставки нового поколения, так как нынешние консоли не смогут передать все величие нашей игры.

— Мы очень полюбили Hi-Octane, но можем ли мы рассчитывать на продолжение с использованием новых технологий?

— Возможно. Как раз хорошее приращение новейшей технологии Indestructibles.

— От вас ушел Питер Молинекс, который был основным генератором идей. Сможете ли вы изобретать без него?

— Вы глубоко ошибались, если полагали, что в нашей компании только один человек мог генерировать идеи. Без него Bullfrog также на многое способен.

— Не считая DK2 и Populous 3, какие игры мы можем ожидать?

— Indestructibles; Theme Park 2, а также другие игры из серии Theme.

Интервью к публикации подготовили
XtRaCeR и редакция "Навигатора"

GAINED'S ZONE



Лукоморья Большое НЕТ

Место действия: Подуровень 4116. "Синий" зал.



Помещение тускло освещено укрепленными на стенах сильно чадающими факелами. Всего — шесть факелов; их свет, падая на собравшихся, ложится на каменный пол причудливыми и жутковатыми тенями. Наиболее крупная и искаженная тень остается от Шамблера, собравшего совет. Монстры всех мастей и разновидностей сгрудились вокруг него полукругом. С одной стороны от полукруга находится большая дверь, с другой — люк в полу, на котором при определенном тщании можно прочесть полустершуюся пыльную надпись "Emergency exit to final level". Около люка замер поставленный в охрану Огр. Атмосфера в зале напряженная и очень злобная.

— Собрал я вас здесь для того, чтобы поведать об угрозе, нависшей над всеми нами в последние дни. Об угрозе, свидетелем которой я был сам. Мы не вправе обсуждать правильность решения самого Квейка об атаке людского мира, но, боюсь, мы все должны признать истинное положение вещей — все пошло совсем не так, как задумывалось. Скажем прямо — мы на грани провала...

Среди собравшихся начался глухой, неодобрительный ропот. Шамблер поднял громадную лапу, и ропот немедленно утих.

— Вначале все шло так, как мы и хотели. Нам без труда удалось захватить несколько порталов в человечес-

ком мире, прозомбировав охрану и овладев с ее помощью несколькими важными плацдармами. Все произошло так легко, что мы потеряли бдительность, предвкушая победу. Только теперь до меня начинает доходить истинный смысл предупреждения Квейка об опасности "непредсказуемого человеческого фактора". Наверное, это он и есть. Один, всего лишь один недозомбированный охранник, не перешедший на сторону зла!

Ротвейлер ослабилась и свирепо зарычал: "Р-р-р-р-разор-ррву! Загр-р-р-рызу!"

— Закрой пасть, псина! — проры-



чал сидевший рядом Огр. — Только и умеешь, что на Скрагов брехать!..

Затем повернулся к Шамблеру:

— Но это же всего один человек! Что он один против всей нашей армии?

Шамблер глубоко вздохнул.

— Я тоже так думал. До тех пор, пока не столкнулся с ним на одном из верхних уровней. Меня поставили охранять магический артефакт в дальней пещере, скорее ради перестраховки, так как для того, чтобы пройти до моего поста, нужно было пройти через помещения, где в засадах было шестьдесят наших отборных воинов. Я недоумевал, зачем понадобились такие меры предосторожности, когда от мыслей меня отвлек звук работающего четырех-

ствольного гвоздомета и жуткий вопль и визг Шарлата, нашего трехногого собрата из личной гвардии Квейка, которые раздались за большой дверью. Я подумал, что началось генеральное наступление людей и занял удобную позицию, спрятавшись в темном углу за дверью. Потом все стихло, и вдруг дверь открылась. Вместо ожидаемого огромного войска в пещеру осторожно вошел один солдат! Я решил применить свой голос, который может парализовать кого угодно.

(При этих словах слушавший с открытым ртом Грунт нервно поежился, а Рыцарь произвольно отступил на шаг.)

— Я взревел, но вместо того, чтобы упасть замертво, солдат повернулся ко мне. Скажите, — Шамблер обратился ко всем присутствовавшим, — может ли кто-нибудь из вас обвинить меня в трусости?

Все отрицательно качали головами.

— Я думал, что ничего не боюсь. Но когда солдат повернул ко мне свое лицо, искаженное магией "Мощь Квейка", одно из двух моих сердец разорвалось от невообразимого ужаса и я рухнул в обморок...

В зале воцарилась мертвая тишина и только потрескивание факелов нарушало ее.

— Ничего более страшного я не видел, — продолжал Шамблер сдавленным голосом. — Знаете ли вы, что раньше у меня была бархатная черная шерсть? Но, когда я очнулся, я стал весь белый!

Рыцарь Смерти охнул и отправился проверить часовых за дверью.

Магический артефакт исчез, и я побрел, куда глаза глядят. Лучше бы они никуда не глядели! Повсюду лежали останки наших воинов. Иногда это оказывались лишь окровавленные ошметки. Ужас и изумление охватили



меня при мысли о том, что все это было сотворено одним человеком. А когда я увидел совершенно обезумевшего Фиенда, скачущего по коридорам в наморднике и с привязанными к хвосту пустыми консервными банками от солдатской тушенки, я понял, что речь может идти только о полной эвакуации всех наших войск. Бедная животинка совсем отчаялась и в конце концов утопилась в кислотном омуте. Потом я набрел на секретный телепорт, который принес меня сюда.

В зале повисла гнетущая тишина. Вдруг где-то под потолком раздалось сдавленное шипение, прерываемое хриплым кашлем. Все вскочили. В помещении из какого-то вентиляционного отверстия влетел Скраг с отстреленным хвостом, прохрипел: "Верхний уровень пал!", шлепнулся на пол и сдох. Как бы в подтверждение этих слов дверь распахнулась, за ней бухнул взрыв, и в зал влетела голова начальника караула.

Ротвейлер взвизгнул и кинулся к люку. Стоявший там Огр загородил дорогу: "Прочь, Шавка!". Ротвейлер с рычанием впился в его ногу. Огр взревел от боли и нажал курок гранатомета. Граната, прочертив кривую, взорвалась в толпе стоящих монстров. Раздался рев и визг. Все, кто уцелел после взрыва, ломанулись к люку, кто расквитаться с неосторожным Огром, а кто и смыться. Вокруг люка завязалась потасовка. Звенели бензопилы огров, свистели мечи рыцарей, мычали зомби, рычали фиенды. Шум стоял невообразимый. Кто-то успел нырнуть в люк.

Шамблер завопил: "Стойте, безумцы!", но уже было поздно. Прямо в толпе взорвался Спавн, разметав по всему залу окровавленные ошметки бывших участников собрания. В лапы Шамблера упалдохлый Ротвейлер.

"Провокатор поганый!" — подумал Шамблер, и в следующий миг узрел солдата, который стоял, прислонив-

шись к одной из колонн, грыз семечки и тихо посмеивался. Шамблер отшвырнул псину, взревел, воздел лапы и попытался сгенерировать молнию. Солдат мгновенно скинул с плеча гвоздомет, и сей же час девятимиллиметровые гвозди густо утыкали толстую шкуру Шамблера, сделав его похожим на ежа спереди.

Продолжать бой и дальше испытывать судьбу Шамблер не рискнул. Одним скачком он достиг люка. Прыгнул, и... застрял. Его глаза расширились. И они расширились еще больше, когда он увидел прокладывающуюся к нему от солдата дымную дорожку ракеты. Ракета летела напрямик в лоб. От испуга выпустив часть скопившихся газов, Шамблер заверещал, отчаянно заерзал всей своей массивной тушей и провалился в люк.

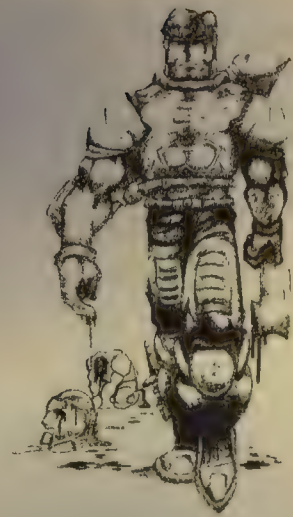
Солдат, лузгая семечки, побродил немного по залу, забрал гранаты из рюкзаков огров. Затем подошел к люку, посмотрел на свечение работающего портала и вздохнул: "Последний!". Достал из кармана кусочек мела и накарябал им на люке пару фраз, прямо поверх надписи "Emergency exit..."

— Секреты — три из трех, монстры — пятьдесят четыре из пятидесяти четырех. Четыре минуты сорок восемь секунд. Можно было лучше, — философски изрек он, и непонятно было, к чему относится его "можно было лучше". То ли к "секретам", то ли к "монстрам", то ли к минутам-секундам.

Затем зарядил ракетницу и нырнул в люк вслед за Шамблером. А на стене осталась надпись: "Проверено, монстров нет. Проверял starshina@stepanov.com".

Вместо эпилога

Прошло немало времени, не менее года, и в зале раздался глухой скрежет, вслед за которым в одной из стен отворилась потайная дверь. Из темноты выбрался, озираясь, довольно странного вида монстр. Весь как бы сплетенный из биологических сегментов и механических кусков armатуры, которые в большей степени подошли бы тяжелому боевому роботу. Кибернетическое существо покрутило правой конечностью, на которой укреплялось непонятно-



го вида устройство, светящееся синим, в сердцах сплюнуло на пол, усталый трупамонстров, и на своих уродливых полуметаллических ногах проковыляло к люку. Увидев начертанную мелом надпись, существо прорычало: "Вот садист!", покачало облепленной электродами башкой и, гулко ступая, скрылось за секретной дверью, которая тут же и закрылась.

А девятого числа 1997 года стартовало вторжение землян на планету, с которой происходило кибернетическое существо. Условно операция вторжения была озаглавлена "Quake 2" — должно быть, в память о прошлых битвах с ордами Квейка, шедших на территории Земли.

Роман Кочнев

Графика происходит с сайта www.planetquake.com, раздел Art



Проверено,
монстров
НЕТ

Deathmatch Quake



Краткое пособие по методам лишения жизни себе подобных в режиме Deathmatch путем их дефрагментации. Снабжено комментариями для более полного понимания.

Они охотно соглашаются быть мертвыми, и мы должны бы одобрить их желание!

Ф.Ницше "Так говорил Заратустра"

1. Управление

1.1. Управление в Quake осуществляется комбинацией mouse+keyboard

"Мышь, мышь и еще раз мышь!" — так говорил В.И. Ленин об управлении в Quake, и в этом я абсолютно согласен с вождем мирового пролетариата. Мышь — вот ключ к победе! Она — первое, последнее и самое первоосновное, что есть в Quake. В благоразумном сочетании с клавишами, понятное дело. Меня всегда радуют уверения клавишников в том, что не важно чем, важно — как. Хочу поправить: очень важно — чем, и еще важнее — как этим чем. Не считая себя асом, хочу поделиться опытом. Как-то раз однажды некий мой приятель (начальник службы безопасности одной газетенки) пригласил меня побиться вечером по сетке со своими быками — большими спецями в Quake. Как оказалось, быки-то были клавишными. Для начала бились вчетвером на E1M7, минут 40 без ограничения фрагов. Результат — 236:20. И то был мой первый deathmatch. Однако продолжим. Выдвигая консоль, набираешь +mlook, жмешь enter, убираешь консоль, в меню выставляешь максимальную чувствительность мыши и приступаешь к тренировкам. Опция эта — mlook — важная, я бы даже сказал — эпохальная (впрочем, как и все остальное made in id). Башкой надо вертеть постоянно (пилоты истребителей времен Великой Отечественной носили шелковые шарфы, чтобы шею не натирать, применение же мыши отвергает шарф начисто). Поначалу — может показаться неудобным. На самом деле это не так, ты сам потом поймешь. На клавише: W — бег вперед, S — бег назад, A — скольжение влево, D — скольжение вправо. Все управление должно находиться под одной рукой, а не так, как это назначено по умолчанию. По умолчанию — спецрасклад для клавишников. Их всегда можно узнать издали: это их сочный ливер разлетается такими живописными фонтанами, это их флажки всегда в самом низу, а перед числом фрагов стоит минус. Ну а ты клавишами бегаешь, мышью смотришь и целишься. Левая кнопка мыши — огонь, правая переключает оружие в возрастающем порядке, буква "P" — в нис-

ходящем. Переключать оружие цифрами на клавише — верная смерть. Весьма неплохо обзавестись перекрестьем прицела (снова выдвигая консоль, набираешь crosshair 1 и давишь на enter); это на порядок увеличит твою результативность. Помни, без mlook никуда даже и не суйся — мгновенно прибьют.

2. Базовая техника передвижений в бою

2.1. Все передвижения в Quake производятся только бегом

Если у тебя в меню опция "always run" еще не "on", бегом марш к электронному болвану и включи немедленно! Только после этого можешь читать дальше. Ходить в Quake нельзя — тут же станешь трупом (впрочем, и на бегу тоже как повезет).

2.2. Совершай непредсказуемый маневр

Беги "противолодочным" зигзагом, совершай резкие повороты, подпрыгивай, води себя непредсказуемо. Исключи всякую возможность прицельного огня. Услышал выстрел RL — мчись как заяц.

2.3. Совершай на бегу развороты на 180 градусов, сохраняя направление движения и скорость

Весьма полезно. Полезно, когда за тобой гонится почуявший близкую добычу и уже подвывающий от предвкушения товарищ. Полезно — когда он вдруг поймает лбом гранату на противоходе. Забегая за угол — обязательно оглянись.

2.4. Прыгай

Учись скакать как кенгуру. Существует масса мест, через которые можно перепрыгнуть безо всяких дурацких мостиков. Например: DM2, где в закутке стоит Megahealth и рядом красный фоган. До них запросто можно допрыгнуть с перил либо прямо от телепортатора. Чтобы допрыгнуть прямо, при разбеге смотри под ноги, стартуй с самого края, а в полете качни мышью так, как будто посмотрел под ноги и снова поднял голову. Таким макаром пролетаешь немного дальше, чего вполне хватает. Результат: не надо давить на предательскую кнопку (над которой, кстати, частенько какой-нибудь пассажир засады устраивает) и выдавать себя шумом. А возле соседней кнопки можно с места запрыгнуть через лаву за угол. На том же уровне наверху можно всего в два прыжка перескочить на другую сторону через плавающую в воздухе площадку, не дожидаясь, когда она проползет туда-сюда. Освой развороты в прыжке, +mlook позволяет мгновенно развернуться на лету хоть на 360 градусов и зализывать поджидающему тебя внизу врагу. Можно сразу прыгать с карнизов спиной вперед, одновременно паля по притаившимся в проходах и разбегающимся.

2.5. Совершай прыжки с помощью RL и GL

Делается это приблизительно так. Бежишь вперед. Направляешь взгляд в пол. Одновременно стреляешь в пол из RL и подпрыгиваешь. Rocket jump по-нашему данное священнодействие называется. Результат: прыжок на небывалую высоту. В ходе тренировок возможны три варианта исхода:

1. Тебя рвет на куски.
2. Прыжок выходит не выше обычного.
3. 1 и 2 вместе.

Как говорил в таких случаях крупнейший авторитет по запрыгиванию куда угодно Джеки Чан: "Это все из-за того, жирная



■ Punk is not dead?..

свинья, что ты мало тренируешься!". Так что дерзай. Первые несколько сотен раз ничего не будет получаться, но со временем ты сможешь мгновенно запрыгивать в любые стратегически важные места, захватывая броню, озверин и оружие, а при хорошем навыке даже из лавы сможешь выпрыгивать. Также совершай прыжки вверх с нижних этажей, минуя телепортаторы, одновременно стреляя на лету. На некоторых уровнях (например, E1M2, DM2) с верхних площадок можно вообще забраться под потолок и там притаиться. Там, где потолок низковат, используй эту технику и для прыжков назад. DM4, набегавшись на Megahealth, rocket jump — и ты уже в противоположном углу зацапал RL. Сразу хочу предупредить: если не включен +mlook, гарантирую исполнение вышеперечисленных трех пунктов постоянно. Да, с GL действуем несколько иначе: бросаем гранату под то место, в которое хотим попасть, набегав на нее и подпрыгиваем одновременно с взрывом. А когда крутизна твоя достигнет чудовищных масштабов — используй обе техники одновременно с озверином (чик — и ты уже на небесах, he-he).

2.6. В ближнем бою бегай вокруг противника кругами и подпрыгивай

Фундаментальный маневр абсолютно во всех 3D играх. Исполняется так: жмешь strafe в любую сторону и подруливаешь мышью, при этом непрерывно паля в противника из приличествующей данной ситуации оружия. Если это RL — постоянно подпрыгивай при выстрелах, чтобы твои гранаты шли под ноги ему (см. 3.7.1.), а его — не доставали тебя. Маневр особо хорош против клавишников, каковые даже повернуться не успевают с такой скоростью. Верх глумления — постреливать ему в затылок из двустволки, сопровождая расправу соответствующими комментариями. В крайнем случае от твоей беготни у него закружится голова и его стошнит прямо на его любимую клавиатуру.

2.7. Научись вылезать из лавы

Существует немало мест, где из лавы можно просто вылезти, не применяя rocket jump. Например, на DM2 запросто можно выскочить из-под движущихся панелей пола (если есть здоровье и броня крепка). Таких мест немало, поищи сам.

3. Тактико-технические характеристики вооружения

3.1. Топор.

Вещь абсолютно бесполезная, за исключением применения, описанного в п.5.3.5. Лучше топора может быть только плакат "Убейте меня!"; зажатый в двух руках. Бой в стиле "неандертальцы на охоте" — вещь суровая. Мне тебя искренне жаль, если у тебя нет ни черта, помимо топора. Впрочем, топор вполне пригоден для избивания клавишников. Против них все годится! Жаль, в Quake плеваться нельзя, а то бы их и так убивали. Мы их ласково зовем "трактористами". Еще бы рычаги к клавишам приделывали, вот тогда их движения и верткость обрели бы законченную схожесть с бульдозером. Но уж если ты завалил кого топором — радость — то какая в доме! Маловато хороших вещей на свете, но они есть: Sex, Axe Kill and Rock'n'Roll!

3.2. Shotgun

Отлично бьет на большие дистанции и быстро перезаряжается. Нарезая круги и удерживая прицел на противнике, есть шанс завалить любого. У Reaperbot'ов это прекрасно получается, учись. Также смотри п.5.3.5.

3.3. Doublebarreled Shotgun

Замечательный инструмент при работе в близких контактах, где его и следует применять. В умелых руках творит чудеса, но на больших расстояниях практически бесполезен. Бегай кругами, напрыгивай на врага и стреляй. Помогает против всего, кроме Perforator'a и Thunderbolt'a. Если же у противника эта вещичка присутствует, то напрыгивать и бегать (даже кругами) ты будешь очень недолго. Кончились гранаты — подбегни вплотную к супостату и шараш в упор. Как правило, он инстинктивно будет пытаться отбежать на безопасное расстояние, чтобы засадить гранатой, но после пары-тройки метких дуплетов беготню свою дурацкую прекратит.

3.4. Nailgun

Кое в чем лучше, чем Supershotgun, но и не более того. Наилучшее применение находит в ближнем бою: метаться вправо-влево и стрелять до израсходования гвоздей либо смерти противника. Если у тебя полный боезапас — ему кранты. См. также п.3.7.2.

3.5. Perforator

Вот это — вещь! Стихия — ближний бой. Жрет боеприпас со страшной скоростью, но убивает еще быстрее. Подбегай вплотную и дави на спуск. Убивает быстро, так что экономь боезапас. Жаль, не видно, что из товарища получается — дуршлаг или дикобраз. При стрельбе на расстоянии см. п. 3.7.2.

3.6. Grenade Launcher

Замечательная вещь. Для лобовых столкновений не годится, слишком медленно гранаты летят. А вот для посыпания сверху, при отступлении и для подкидывания из-за угла и снизу вверх — не имеет себе равных, спектр применения необычайно широк. Требуется некоторая сноровка, почти как бильярд. Проявляй воинскую смекалку: в частности, бросая гранату снизу вверх, син-



■ Он был великим воином. И даже в посмертии он демонстрирует мне свое презрение...



■ "Молния в сердце"! Я рад твоему глазомеру, парень. Следующий выстрел можешь озаглавить "Ракета в спину". Да, подло — да только лишний фраз сейчас дороже мне всякой твоей морали!!



■ Пока они разбираются друг с другом, я, никем не замечаемый, разбираюсь с обоими сразу



■ <без подписи>



■ Эй, тетерев шизокрылый! Ты далеко собрался?..



■ Привет, девочки. Как умирать будем — обе сразу или поодиночке?

хронно с выстрелом подпрыгивай, так граната полетит еще выше и дальше.

3.7. Rocket Launcher

Здесь ставим значок "Наш выбор". Шайтан-труба, gibulator, лучшее оружие в игре, перед которым меркнет все остальное. По большому счету, deathmatch как таковой — это свирепая дуэль на Rocket Launcher'ах, а поэтому ты должен владеть им в совершенстве. Я привык из гранатомета стрелять гранатами, поэтому в дальнейшем rocket'ы буду гранатами звать, уточняя, из чего они выпущены (собственно, они и по-английски называются rocket propelled grenades). Так вот, во избежание производственных травм, огонь из RL желателен вести издалека, соблюдая следующие правила:

3.7.1. Издалека целься не в противника, а ему под ноги, либо в низкий потолок, либо стену рядом с ним

Разрывные боеприпасы в Quake, к превеликому сожалению, не дают осколков. Но их прекрасно заменяет вещь под названием "радиус взрыва". Если ты сошелся с противником в чистом поле и не жалея гранат лупцуешь по нему из RL, то при наличии у оппонента хотя бы некоторой ловкости в уходе с линии огня (strafe называется) твои шансы на победу приравняются к нулю — ибо все ракеты просвистят мимо его оскаленной в озверении физиономии и взорвутся у дальней стенки. А вот если ты будешь мудро бить ему под ноги, то в радиус взрыва все точно попадет, даже если начнет скакать как кузнечик. И даже

если его не зашибет первым выстрелом, то отбросит в сторону, совсем хорошо — если в лаву. Например: DM4, ты наверху, он пытается (he-he) пробежать понизу. Смело бей в пол рядом с ним — и геенна огненная примет его в свои жаркие объятия. Приятно, когда у противника отрицательный счет! То же самое, если он стоит у стены (бей в стену) или под низким потолком (бей в потолок). Вероятность поражения возрастает на порядок. Именно в данном упражнении на первых порах особенно велика роль перекрестия прицела: с ним ты будешь стрелять точно туда, куда надо, не задумываясь.

3.7.2. Огонь из RL по движущейся цели води с упреждением

Учитывая скорость полета гранаты, скорость бега жертвы и расстояние до нее. Целься в пол с упреждением в соответствующее количество корпусов жертвы. То же самое в отношении обоих гвоздометов. Не получается стрелять с упреждением? Используй топор, тут упреждение наоборот противопоказано.

3.7.3. При стрельбе — подпрыгивай

Некто стоит ниже, а ты, наоборот, выше. Находясь недалеко от края, целишься вниз, подпрыгиваешь и одновременно стреляешь. Отбегаешь и повторяешь. Главное — не высовывайся из-за края. Ему попасть будет трудно. Аналогично при стрельбе снизу вверх, например: E1M7, противник наверху, возле гранатомета. Ты на другом конце помещения подпрыгиваешь и бьешь по нему из RL. Таким выстрелом достанешь его в углу обязательно. То же самое легко проделать перед ступеньками: прыжок, выстрел — граната низенько так по-над полом пойдут. И еще, если противник стоит за углом и ему некуда отойти — подпрыгивай и из-за угла бей по полу, "веселые" мгновения ему обеспечены.

3.8. Thunderbolt

Волшебный инструмент. Применять лучше по близким целям, попадание по бегущему вдалеке человеку проблематично. В ближнем бою — мгновенная расправа, а поэтому для смелых ударов из засады в спину — лучше не сыскать.

4. Артефакты

4.1. Ring of Shadows

Вещь практически никчемная (если речь идет не об игре с трактористами, эти и так-то ничего не видят), создает иллюзию невидимости. Даже не надейся на то, что тебя не видят. Видят, еще как видят! Единственное разумное применение — сразу беги на грохот ближайшей схватки и проводи избирательный отстрел, в пылу боя тебя действительно могут не заметить.

4.2. Quad Damage

Озверин по-нашему, атас, полный! Будь осторожен с GL и RL, в ближнем бою тебя самого может разнести в пыль, переключись на что попроще. Многие почему-то сразу начинают вести себя так, будто они неуязвимы и невидимы. Заблуждение. Будь осторожен вдвойне — с озверином твои возможности увеличатся, счет учетверяется, береги себя. Человек, взявший озверин, излучает голубое сияние, и поэтому его видно издалека, особенно на темных уровнях. И — осторожнее!!!

4.3. Pentagon of Protection

Вещь отличная, но как только возьмешь, так сразу все от тебя разбегаются. В паре с озверином — тактическое ядерное оружие. Если подфартило нахватить — ломись в самую гущу разборок и вали всех, в кого можешь попасть, из самых могучих типов вооружения. Никто ничего не может тебе сделать — пользуйся! Счастье для всех, и пусть никто не уйдет обиженным! (Стругацкие А. и Б.). Взявший пентаграмму излучает желтое сияние. Берегись!

4.4. Biosuit

В Deathmatch'е вещь малополезная, разве что до чего-нибудь ценного добраться, прошивнувшись по ядовитой жиже, либо засаду под водой устроить (см. п.5.3.6.).

4.5. Megahealth & Armor

Ну что я могу об этом сказать? Увидел — хватай быстрее! И повторяй это регулярно, дабы никто другой руки загребущие не протягивал. Даже если у тебя броня крепка и уже ничего не взять, выстрели из RL в стену рядом — так, чтобы броню сле-

гонца повредить, а потом Новенькую — то, тово! Забери! Врагу не оставляй ничего, он должен бегать голый и босый.

5. Тактика ведения боевых действий

Общее замечание по тактике. Бойцы бывают двух видов.

1. Те, кто хотят всех убить.

2. Те, кто не хотят, чтобы убили их.

Не уподобляйся №2, всегда будь №1. Если ты убежал с поля боя и тебя не убили, фрагов это тебе не добавит, а значит, и победы не видать. Смелее! Мысль у тебя должна быть одна: победа любой ценой! Пусть враг сразу мажет лоб зеленой (чтобы гранаты инфекцию не занесли), пусть вообще принимает зеленочные ванны перед началом! А еще лучше — грязевые, пора уже к земле привыкать.

5.1.1. Знай материальную часть!

"Knowledge itself is power" — приговаривал, бросая гранатку от стены с отскоком за угол на репу затавившемуся там противнику, сэр Френсис Бэкон, и мы с полным пониманием и согласием под его словами не только подписываемся, но и идем дальше, ибо наше знание укреплено огнем и железом. "Знание в красном фофане, с озверинком и Rocket Launcher'ом на плече — страшная сила!" — так я говорю, сообразуясь с приведенными выше словами Френсиса. Так вот, чтобы это заработало, действуй в трех направлениях:

1. Оружие.

2. Уровни.

3. Консоль.

Что касательно №1: досконально изучи тактико-технические характеристики всех видов оружия в действии, усвой способы применения в бою на различных дистанциях, научись быстро переключаться с одного на другое (см. п. 1.1).

Теперь, что касательно №2: включи послр и самым тщательным образом изучи пространство всего уровня, взаиморасположение его частей. В режиме Deathmatch запомни, где находятся оружие и артефакты. Столь любимые многими карты — это для дебилов, у тебя все должно быть в голове, иначе как ты собираешься бегать задом наперед и отстреливаться?! Знай все секреты и способы проникновения в них. Разберись, как до чего добираться, проложи кратчайшие маршруты сбора всего добра от различных точек появления. Не оставляй противнику ни малейшего шанса, гоняй его, как кот мышь по пустому сараю. Особо хочу отметить такой тонкий момент: если ты убиваешь противника раз за разом, то можешь заметить, что он появляется в точках с определенной последовательностью. Если быстро бегать и прыгать для организации встречи на местах, разница в счете будет драматической. Особое внимание — телепортаторам, поскольку из некоторых мест только один выход, через них. Вот на выходе товарища дорогого и встречай.

Ты спросишь: "Так всколькером же и где лучше биться?" Отвечаю. Исключительно один. на один. Командами. бьются только в начале соревнований (речь не о Capture the Flag и иже с ним), там это имеет смысл. А лучшие уровни таковы:

DM2 — Claustrophobopolis

DM4 — The Bad Place

DM6 — The Dark Zone

Почему? Да потому что они хорошего размера и в них абсолютно все выверено и приспособлено для грамотного смертоубийства. И не задавай мне больше дурацких вопросов!!! В id, чай, не придурки сидят, знают, что делают, не впервой. Поэтому они и лучшие.

№3: создай свою собственную конфигурацию клавиш и действий (см. п. 1.1), всегда пользуйся ею.

5.1.2. Слушай!

Исходя из сказанного выше, ты уже только по звуку собираемого оружия и артефактов, открываемых дверей, работающих подъемников и всплесков воды должен определять местонахождение разбегавшегося по уровню противника и мгновенно принимать адекватные меры по пресечению его чрезмерно активной жизнедеятельности. Хрустнули кости — ага, спрыгнул с высоты! Бегом туда и переломай ему их окончательно!

5.1.3. Не шуми!

Сам старайся лишнего шума не производить. Не шлепай ластами при прыжках через воду. Применяй некоторые тонкости при подборе артефактов. К примеру, частенько возле Megahealth есть что-нибудь еще, оружие или боеприпасы. Отработай захват одним резким движением: сперва Megahealth, а потом уже предмет — последний звук перекроет первый и твое местоположение будет труднее определить. На озверин старайся напрыгнуть сверху, тогда он сразу не зарычит и ты сможешь применить его внезапно. По аналогии: если слышишь прыжковое хыхканье одновременно со взрывом, значит, негодяй rocket jump'ом до чего-то добираться, пора сходить и принять меры.

5.1.4. Шуми с умом

Иногда полезно просто поскакать на месте или на бегу — это настораживает и вводит в заблуждение, куда это ты там лезешь? Если Megahealth стоит одиноко, то неплохо садануть из RL и одновременно схватить артефакт, маскируясь шумом



■ Направленная с приближением (F11) ракета — и самозабвенная перестрелка на винтарях оказалась прервана самым бесцеремонным и плачевным образом



■ Стоял он на стене, коцал внизупробегающих и мнил себя недосягаемым. В отношении последнего пункта мой ракетомет был несколько иного мнения...



■ Привет, головешка! И чья это ты будешь, вся такая из себя оторванная?..



■ П...ц подкрался незаметно



■ Утопающему — помоги утонуть



■ Начало игры. Вас много — но у меня уже перфоратор

взрыва. Имитируя rocket jump, подпрыгни и не причиняя себе вреда выстрели в пол перед собой — враг решит, что ты уже куда-то забрался и помчится туда, а поскольку таких мест немного, беги туда сам и зайди со спины. К примеру, ты на DM4 внизу, у красного фогана. Враг это знает и, поскуливая от нетерпения, поджидает тебя внизу с Thunderbolt'ом в потных лапах. Тут ты имитируешь rocket jump, он срывается с места, ты прыгаешь в телепортатор и отважно стреляешь ему в спину.

5.1.5. Беги по маршруту

Мчись по кратчайшему маршруту и собирай все, не оставляя противнику ничего. Если бой один на один — это архиважно! Если враг побежит по следу — брать будет нечего, а если попадетсся навстречу — у тебя уже будет, чем его поприветствовать. Но! Не становись предсказуемым, иначе отследят как Мальчика-с-Пальчика по крошкам. Иногда наоборот, бывает неплохо вообще ничего не подбирать или подбирать избирательно, вводя парня в заблуждение.

5.1.6. Грамотно выбирай огневую позицию

Старайся вступать в бой там, где поблизости есть аптечки, а еще лучше — стоя прямо на них. Зачастую даже 1 пункт здоровья может решить исход боя в твою пользу.

5.1.7. Устраивай засады

Если броня крепка, боеприпасов и здоровья море (а так должно быть всегда) — устраивай засады у артефактов. Гонимый жаждой поправить здоровьишко и подкрепить траченную тобой броню, противник непременно прибежит под твои мощные зал-

пы и шквальный огонь в упор. Отличное местечко для устройства засады — около respawning spot. Например, враг в известном месте на DM4 подбирает красную броню и RL, а ты уже в низочке стоишь, за spot'ом, спиной к стене и с Thunderbolt'ом наготове. Только это он появился — сразу может жать на пробел. Если эту броню берешь сам — примени rocket jump и попотчуй его гранатками сверху. Тот же rocket jump позволяет запрыгивать на различные карнизы над дверьми, откуда любого можно приласкать гранатой по затылку. Засада сбоку у телепортатора тоже хороша, поскольку бойца из него выбрасывает всегда лицом вперед, что позволяет тут же прожарить ему филиейные части. Самое главное в обустройстве засад — поразить жертву сразу насмерть — а то многие любят отстреливаться и этим все портят.

5.1.8. Лишай противника кормовой базы

Завалив паренька, немедленно подбери его рюкзачек — там и оружие, и боеприпас. Если погибли оба — немедленно беги на то место и подбери целых два рюкзачка. Искусно применяя rocket jump, можно выдергивать рюкзачки даже из лавы. Не оставляй ему ничего!

5.2. Тактика поведения противника

5.2.1. Тихушник

Весьма опасен. Упаковавшись броней и оружием до икоты, садится в засаду. Ждет твоего появления. Если сдуру набежал на него — кранты, шансов у тебя практически нет. Однако если ты его заметил или знаешь, что он любит так действовать, поступай следующим образом: гони на него жертву, либо убегай в сторону его засады от преследователя сам. Далее старайся спровоцировать между ними перестрелку и прячься, а как только они закончат — вали счастливого победителя. Если же это бой один на один, сначала собери максимальное количество брони, здоровья и либо бросайся в атаку, либо постарайся выкурить его из засады с помощью GL. При стрельбе из-за угла помни о радиусе взрыва, держись от стены подальше.

5.2.2. Бегун по расписанию

Бежит по одному маршруту, собирая все подряд и сообразуя скорость бега со скоростью появления подобранных ранее предметов. Убить его трудно, так как матчасть он знает в совершенстве, однако и не таких быков валили! Ломай ему график и маршрут, забирай наиболее ценный артефакт из-под носа и пускай гранатку ему в пробожаты.

5.2.3. Убийца

Как только появляется — сразу старается убить все, что шевелится. Оружие собирает с убитых врагов, не стараясь добраться до мест его появления. Броню обычно тоже не берет, концентрируется на охоте. Крадись за ним, дожидись финала очередной схватки и без промедления добей его. Еще очень хорошо поддается заманиванию в проходы и за углы, где с ним и вовсе просто расправиться.

5.2.4. Осторожный

Антипод убийцы. Бережет себя, любимого, следит за здоровьем. Унижений боится. Почуввав близость конца, стремительно сбегает на поиски аптечек. За зеленой броней бегаешь через весь уровень. Расправляйся с ним также, как с убийцей.

5.2.5. Снайпер

С хорошим оружием забирается в труднодоступное, плохо простреливаемое местечко и обстреливает оттуда все живое. Не боится, иначе бы не прятался. Жди, когда окончание беззалаза вынудит его выйти, а дальше действуй по обстоятельствам. А еще лучше — колошмать по укрытию из RL, радиусом взрыва его все равно достанет.

5.2.6. Кемпер

Тот, кто сидит в засаде возле respawning spot и мочит всех свежепоявляющихся. Подобраться к нему легко, так как он весь сосредоточен на spot'е и по сторонам не смотрит. Оружия у него мало, фразгов набирает мало, так как он не бегающий и не охотится за другими, просто сидит.

Подвожу итог: все, кроме бегуна, — ничего не смыслящие в Deathmatch бараны, уподобляться каковым нельзя ни в коем случае. Как правило, все они либо трактористы, мнящие себя

великими стратегами и большими мастерами, либо бестолковые новички (у них еще кликухи всегда такие "крутые": Viper, Reaper). Бои с ними — полный бред, непрерывное избиение. Все вышеперечисленные методики применяются только в комплексе, в зависимости от ситуации, т.е. непредсказуемо. Конечно, со временем каждый вырабатывает свой стиль и пользуется одними приемами чаще, чем другими (что тоже дает преимущество противнику). Единственно верная тактика — глазомер, быстрая рота и натиск (автор — А.В. Суворов), единственно верное расширение к ней — пришел, увидел, застрелил!

5.3. Действия в бою

5.3.1. *Здоровье и броню постоянно держи на максимуме*
Комментарий: п/а.

5.3.2. *Будь безжалостным*

Сразу хочу сделать лирическое отступление. В Интернет постоянно ведутся дискуссии о доблести и порядочности (что подразумевают — дети...). Все это интересно, но я рекомендую тебе прислушаться к совету старого солдата и доблестного оперуполномоченного: на войне (как и в любви) все средства хороши. Deathmatch — война, пусть игрушечная, но все равно война. А на войне недобитый враг, не задумываясь, стреляет тебе в спину. И это — твоя дурость, а не его подлость и коварство. Например, противник свалился в ядовитую жижу и, завывая от боли и страха, мечется в поисках выхода. Не мешай, стреляй без раздумий. Пройдешь мимо, он вылезет и тебя не пожалеет. Остал Бендер — в таких случаях говаривал: "Побольше цинизма, Киса! Людям это нравится!". Лучше бери пример с Reaperbot'a! Уж этот обязательно, пробежав мимо, гранатку пустит — вдруг подохнешь? Бывало, сорвешься, падаешь в лаву — все пропало, шеф! Ах нет, он тебя на лету из RL — опаньки, и в ключья! Вот это по-нашему, по-бразильски.

5.3.3. *Бойся с умом*

Следи за счетом. Видишь красный флажок и число 100 на нем? Этот парень уже разнес 100 человек. Увидел человека в красном — беги без оглядки, прячься, в открытом бою шансов у тебя нет. Прибьешь его в следующий раз, мой маленький друг, и я сейчас научу тебя — как...

5.3.4. *Хищничай*

Подбежав на звуки пальбы, не рвись в бой сразу, посмотри, кто это там так яростно бьется? Ба, да ведь это наш герой в красном! Включай наилучший для данной ситуации инструмент, дожидаясь конца дуэли и смело вали его. Если он сражается со слабым, бей по герою сразу, слабока добьешь после. А вот сразу слабока не бей, иначе в итоге останешься один на один с Frag God'ом, а уж он с тобой быстро разберется.

5.3.5. *Вводи в заблуждение*

Имея на руках Perforator или Thunderbolt, либо переключись на топор, либо бегай и стреляй по стенам из винтаря, пока бестолковая вражина не заглотит приманочку. Завидев тебя с топором или услышав твою бодрую пальбу, он коршуном налетит на тебя — вот ведь она, добыча! А ты сразу переключайся на вышеупомянутые инструменты, и — добро пожаловать в наш список! В следующий раз думать будет.

5.3.6. *Включай подъемники*

Пробегай мимо подъемника, наступи на него, но вверх не поднимайся, пусть противник думает, что ты поднялся, а сам творчески зайдешь с другой стороны. Это не так просто, потому что включить его надо очень быстро и так, чтобы он тебя не поднял. Иначе ты прыгнешь с хыханьем, а такие идиотские хитрости с серьезными людьми не прокатываются. Или наоборот: прыгай через них так, чтобы не включались.

5.3.7. *Прожарка*

Ты — в водоеме, в цепких лапах — Thunderbolt. Впереди под водой — минимум парочка ребят, а еще лучше — поболее. Смело жми на спуск. Тебе конец, но счет фрагов попер вверх. Ну а коли на руках пентаграмма — вообще красота, только успевай батарейки подбирать! Кстати, из Thunderbolt'a можно коротенький разряд дать, когда плывешь, высунувшись из воды. Повторяю — коротенький! И только один. При плавании ни в коем случае не

пользуйся опциями "всплытие-погружение", жми полный вперед и верти башкой. Тех, кто любит плавать, высунув из воды башню (а таких очень много), снизу убивать легко и приятно. А уж если высовываешь, то старайся делать это за какой-нибудь колонной, дабы поганый супостат тебя с берега не увидал. И вылезая из воды, не забудь хихнуть упрещающим, вдруг там кто дожидается? Вот, глядишь, и дождался...

5.3.8. *Отправляй обидные сообщения*

Вообще-то, это не особо актуально, ибо тупорылые соотечественников в иностранных языках просто потрясает. Тем не менее: после каждой своей удачи посылай истязаемому какое-нибудь злоехидное сообщение. Для того, чтобы отправлять их одним касанием, — привяжи к клавишам. Делается это так: выдвигает консоль и вводишь bind y "I said Swim, bastard!" — и теперь, как только спихнешь вражину в лаву, жми на "Y". После того, как он зажарится раз пятый, поинтересуйся: "Where is Lava?" После седьмого констатируй: "Born to love volcanoes!". Подготовь с пяток таких сообщений на разные случаи и постоянно изводи его. Паренек моментально звереет, а тогда его и без того бестолковая игра становится еще хуже. Но не перестарайся — оскорблять человека не надо (если это, конечно, не тракторист). Ну а уж если тебя кто-то мастерским выстрелом до зада развалил, согласишься: "That was nice!"



Ракетомет и стрейф — вещи несовместимые и даже, я бы сказал, взаимоисключающие



Иди сюда, мой милый фраз, иди..!



"Their must be only one" (с) "Горец"



■ Ну что, стрелять будем или глазки строить?..



■ Гранат у тебя нет? Так угощайся. И согласишься, что щедрость — это великая добродетель..!



■ Гранат — ни фиги, зато какая наводка!.. :))

5.3.9. Применяй лесть

Только что тебя ловко прибил соперник. Посылай ему сообщение: "Ну, ты, папа, крут! Где это ты так биться научился?". И пока он, надувшись от важности, строчит тебе ответ, набег и засады ему гранатой. Хвастаться — некрасиво! Чтобы подобного не случилось с тобой — см. 5.3.8.

5.3.10. Отработай уход от погони

Проще говоря — обрубай хвосты. Во-первых, см.2.3. Далее. Ты бежишь, яростный топот погони за спиной, мимо, обжигая уши, свистят гранаты, впереди поворот под 90 градусов направо. Перед самым поворотом пускаешь в стену пару гранат из GL — если он их на репу и не примет, то время на увиливании потеряет. Повернув за угол, мгновенно разворачивайся на 180, переключайся на оружие ближнего боя, перфорирован ливнем девятидюймовых гвоздей или сделай ему прижигание мозгов. Всегда оглядывайся при поворотах.

5.3.11. Грамотно организуя погоню

Будь готов к тому, что все сказанное выше применят по тебе. А поэтому, загнав жертву за поворот и подбегая следом к этому самому повороту направо, заблаговременно развернись лицом к проходу и strafe'ом выходи в коридор, бодро простреливая сектор прохода. И если он тебя там ждет, то встреча окажется вовсе не с тобой, а с роем гвоздей.

5.3.12. Не стой у стен и углов

Стоять не надо вообще, но если уж ты стоишь, отойди от стен

и углов, чтобы кто-нибудь умный тебя радиусом взрыва не достал.

5.3.13. Разумно кемпингуй

Засады у гесрапнинг спот не устраивай и вообще культа из засад не делай, но увидев свежевылупляющегося паренька, разнеси его немедленно! Потому как если парень начал безоб-разничать и его сразу же не пристрелить — он так ничего и не поймет.

5.3.14. Подбери цвет одежды

По всеобщему убеждению, зелено-коричневая одежда не так заметна. Возможно, при игре с ослими (трактористами) это и помогает. Но не теши себя иллюзиями — тебя их быстро лишат. Лично я обычно выхожу во всем красном, или — с особым цит-низмом — в желтом с мишенями на груди и спине, и попробуй меня убей (he-he). Вообще, у настоящего джигита должен быть свой персональный skin — личная "шкура". Позаботься о своем внешнем виде.

5.3.15. Если тебя убили, не стучи сразу по пробелу, посмотри, куда побежал этот негодяй

Иногда помогает, особенно в бою один на один. Рекомендую.

5.3.16. Если тебя уже добивают в ближнем бою, без раздумий бей гранатой

Погибнешь сам, но и его прихватишь с собой. 1:1. Чтобы сделать так, необходимо мгновенно переключать оружие (см. п. 1:1).

5.3.17. Бейся до последнего

Даже если у тебя кончилось абсолютно все и остался только топор, бейся насмерть! Бывает, достаточно один раз ткнуть топориком по темечку, и — вот она, победа! Но если чувствуешь себя неважнецки, примени тактику изматывания противника бегом, вали оттуда побыстрее и поправляй здоровье и броню. Броня крепка — и фраги наши быстры!

5.3.18. Простреливай засады

Не забывай с разворота простреливать косячки над дверь-ми, темные ямки, высокие приступочки и вообще все места, где любишь прятаться сам — там вполне может сидеть и дожидаться твоей меткой гранаты какой-нибудь терпеливый паренек. Особо одаренные любят вульгарно прятаться за углами. Thunderbolt от этого дела быстро вылечит.

5.3.19. Если враг зашел в телепортатор, немедленно прыгай за ним

Если он там, проявляя незнание материальной части, стоит и крутит своей пустой башкой, размышляя, куда бы это ему податься, то при твоем появлении его порвет как грелку, и счет его станет на единицу меньше. Если сам, уходя от погони, прыгнул в телепортатор, — немедленно запрыгни обратно: вполне возможно, что набежавшего врага порвет. Еще можно быстро прыгать туда-сюда, кто кого порвет, но тут уже как повезет. По аналогии: если враг свое дело знает туго и любит активно туда-сюда скакать, не торопись за ним, встань у телепортатора спиной к стене, и когда он шустро выскочит назад, всыпь ему по первое число. Телепортатор, в который можно войти с двух сторон (DM6), беги и встань наготове сзади. А вот если ты, отрываясь от погони, выскочил из телепортатора и есть планы мчаться дальше — развернись и подкинь пару-тройку гранат из GL, пусть попляшет.

5.3.20. С крюком — через телепортатор

В некоторых версиях (Capture the Flag) народ пользуется Grappling Hook. Так вот, цепляй ближайшего господина крюком и прыгай в телепортатор, наслаждаясь звуком фрагментации его тела. Равно как если заарканить господина перед его прыжком в телепортатор, получишь аналогичный результат.

5.3.21. Переодевание

Оперативная комбинация по внедрению во вражеское подразделение. Входишь в меню и выбираешь одежду вражеской команды, пробираешься в их стройные ряды и наводишь шухер в самый неподходящий для них момент (если не включен team-play 1). На любителя. После таких тонких ходов могут больше в коллектив и не допустить.

5.3.22. Обходи respawning spot'ы

На них воскресают из небытия убиенные бойцы (имей ввиду, respawning spot'ы вовсе не всегда обозначены на местности квадратными плитками), и если ты в момент воскрешения находишься на spot'e, происходит telefrag, вследствие чего счет твой уменьшается на единицу. Обходи их стороной, не стесняйся, это продлевает жизнь.

5.3.23. Умело используй особенности местности и рельефа

Повсюду есть масса дырок, перил и выступов, за которыми можно сперва затаиться, а потом внезапно напасть. Присматривайся, запоминай, как поступают другие. Только сам не забывай простреливать эти места, вдруг кто есть?.. Используй лестницы: под высоким потолком следующим образом: ты спускаешься, враг поднимается, rocket jump — и сверху с разворота добавь ему по незащитному затылку бестолковой головы.

5.3.24. Смотри, откуда что летит

По направлению полета любого снаряда легко отследить, откуда он прилетел. По тому, как отпрыгивают и летят гранаты из GL, легко можно понять, бросают их сверху или из-за угла. В этих случаях стандартная схема атаки такова: набросать гранат, дожидаться, пока они все рванут, и выбежать, стреляя на ходу. Если подкидывают тебе, отойди и жди с RL, пока он выскочит. Изменился угол заброса — подкинь обратно сам. Через свежebroшенные гранаты можно пробежать и как следует ему закатыть.

5.3.25. Соревнования

Отправляясь на праведный бой, непременно возьми с собой свою боевую подругу — верную, хорошо пристрелянную мышь и надежный военный коврик. С чужим инструментом хороших результатов не покажешь никогда. Ход боя слушай только через прозорливо прихваченные наушники (с длинным проводом), чтобы грохот чужих колонок не сбивал с толку.

6. Тренировка

Тренируйся ежедневно и помногу! "Constant practice!" — так говорил James Bond, а я развиваю его тезис вглубь: "Practice makes perfect!". А поэтому:

6.1. Регулярно бейся в Quake на сложности Nightmare

Отрабатывай скорость прохождения уровня с полной зачисткой уровня от монстров и попутным посещением всех секретов. Сохранять игру я не разрешаю, проходи на раз. Очень помогает. Рекомендации лучших собаководов.

6.2. Регулярно бейся с bot'ами

Поясняю для крестьян: bot (сокращение от robot) — это программа на QuakeC, имитирующая противника в deathmatch'e. Ему (bot'у) можно задать различные уровни мастерства, от полного барана до злобного терминатора. Лично я настоятельно рекомендую Reaperbot by Steven Polge, это — общепризнанный головной образец, настоящая смерть на двух ногах. Конечно, он вовсе не так хорош, как человек, туповат (хотя основная масса игроков значительно тупее), но зато резкий, как понос, исключительно меткий и беспощадный. Включай сразу штук несколько (skill 3), они тебе такую баню кровавую устроят — мое почтение. Что я могу об этом сказать? Тяжело в лечении — легко в гробу! Хочешь хорошо биться с человеком — реакция должна быть просто звериная, меткость нечеловеческая, и — очень высокая скорость. Лучше bot'a на первых порах никто тебя этому не научит, да и не стыдно перед ним. Мировой стандарт: DM6, три bot'a уровня "skill 1", запускаемые в течение 5 секунд от начала, 4 минуты времени, 20 твоих frag'ов. Пробуй..

6.3. Записывай все свои бои

Потом сможешь в спокойной обстановке проанализировать, как такое получилось, что тебя опять распустили в лошадки, дабы уж в следующий раз сделать выводы и впредь такого не допускать, а наоборот, успешно применять все самому. Обзаведись ведущей подсчет frag'ов, самоубийств и поражений утилитой, это прибавит объективности оценкам.

6.4. Регулярно просматривай демо мастеров

Имя им — легион, ибо несть им числа. Многие из них я про-

сматриваю, стоя смирно и отдавая честь, настолько это круто у мастеров получается. Смотри, и ты увидишь там как все вышеизложенное, так и многое другое, причем в самом виртуознейшем исполнении: начиная с прохождения *всего* Quake'a за 19 минут 49 секунд и заканчивая бешеными битвами могучих титанов за право погонять на Ferrari Кармака... "Учиться, учиться и еще раз учиться!" — Ильич и тут не подкачал, смотрел в корень! Так что тренируйся, сынок, и со временем ты станешь вроде как уже и не ты (овца, weenie и llama), а самый настоящий Ruthless Evil Menacing Veteran Quake Frag God from Planet X — так нас обычно называют, когда мы, Сыны Ада, мчимся по уровням, сея смерть и разрушения, оставляя за собой острый запах пороха и тротила, еще трепещущие обрывки тел врагов, лужи дымящейся крови и сползающие по стенам мозги...

6.5. Повторение — мать учения

Регулярно перечитывай данное руководство, ибо, не будучи специалистом, ты всего просто не запомнишь и не поймешь, и только со временем удивишься, как раньше не замечал настолько очевидных вещей. А там, глядишь, и сам чего придумаешь.

6.6. Делись

Дай почитать друзьям! Без конца дубасить овец — никакого интереса, лучше попробовать себя против мастера. Поэтому носи знания в массы, вбивай их гвоздем и гранатой!

7. Заключение

Диаметральная противоположность даваемых советов может вызвать недоумение. На самом деле все просто: тезис — антитезис — синтез; диалектический подход — он и в Quake решает все вопросы! Если где повторился — ничего, истина не тускнеет от повторения.

Но чу!... Мой тонкий слух улавливает доносящийся со всех сторон перестук: это твои противники, прознав о том, каким ты стал, освоив мое краткое наставление, с угрюмой обреченностью заранее справляют себе деревянные бушлаты. И не надо жалеть гвоздей для ребят! Крышка должна быть прибита как следует.

Ребятки, зарабатывайте денежки и подключайтесь к Интернет! Там вы встретитесь с интересными людьми, познакомитесь с ними и, что самое важное, УБЬЕТЕ их!..

Счастливой тебе охоты, Маугли!

...AND LET THE CARNAGE BEGIN!!!

Onep Goblin



■ Автор скриншот и подписей к ним — Геймер. Уровни — стандартные, входящие в пакет Quake, а также Castle2 — кстати, обладательнейший deathmatch'вый уровень (искать через www.slipgatecentral.com, подраздел levels). Использованы скины для игроков (искать там же, подраздел skins).

Виртуальное Насилие

ультра-зло или цифра-добродетель

Насилие в компьютерных — насущная для игровой общности проблема. Однозначного мнения по этому вопросу нет до сих пор. Можно ли считать его положительным фактором или требуется считать отрицательным? Как виртуальное насилие влияет на играющего?

Люди, обсуждающие данную проблему, делятся на два лагеря. Одни полагают, что виртуальное насилие (я хочу подчеркнуть — речь идет именно о виртуальном насилии) действует на людей отрицательно и его следует запретить. То бишь это плохо. Другие считают, что, наоборот, кровавые компьютерные игры являются безопасной альтернативой насилию реальному. То есть это хорошо.

Итак, хорошо или плохо? Добро или Зло? Я намерен проанализировать сложившуюся к нынешнему девяносто восьмому году ситуацию и дать ответ на этот вопрос. Разумеется, это будет исключительно моя точка зрения.

Убийство Кибердемона не грех

Мы все привыкли считать насилие злом. Это вполне соответствует реальности. И вот представьте себе ситуацию. Взрослый человек, будь то отец или мать, немало повидавший на своем веку, сидит и размышляет над тем, куда катится наш с вами мир. Он, этот родитель, не раз за свою жизнь встречался со злом. Он знает, как это ужасно, когда человеку отрубают голову (например). И вот он видит, как его ненаглядный отпрыск, которому был куплен компьютер "для учебы", с утра до вечера просиживает перед монитором и разбрызгивает кровь по стенам, удовлетворенно при этом улыбаясь.

Понять чувства родителя несложно. Кем вырастет его сын (или дочь)? Каким жутким чудовищем он станет? Еще вчера он был малышом, добрым и невинным. Сейчас он азартно расстреливает нарисованных людей и монстров. А спустя несколько лет он возьмет в руки настоящий автомат и так же безжалостно убьет вполне настоящего человека. Примкнет к темным слоям общества, к уголовному миру. И потом закончит жизнь где-нибудь в тюрьме, а то и чего похуже...

Нет, этого допустить нельзя! Немыслимо! Надо запретить эти ужасные игры! А лучше всего — отдать под суд маньяков, совращающих ребенка такой отвратной гадостью! Неужели нет добрых, светлых тем, укрепляющих в ребенке веру в жизнь, развивающих его эрудицию!..

Я, конечно, утрирую. Но согласитесь, примерно таков ход мыслей многих родителей — слишком многих, чтобы не обращать на это внимания. А поскольку значительную массу игроков составляют несовершеннолетние, то мнение их родителей в данном вопросе играет весомую роль. На манер законодательной и исполнительной власти в одном лице.

Так что же, пора начинать гонения на жестокость и насилие в играх? Не стоит спешить — потому как в таком свете проблема видится лишь с одной стороны. И если сердобольные родители в чем-то правы (а так оно и есть), то все же, наверное, в чем-то правы и те миллионы людей, которые являются "адептами" этого насилия. Попробуйте, к примеру, найти игрока с пяти до, скажем, двадцати лет, который любит жанры action-направления и не признает игр типа DOOM или Mortal Kombat — как вы помните, то были одни из первых общеизвестных хитов, которые открыто демонстрировали кровавое насилие.

Обозначились две противоположные точки зрения. И есть весомые аргументы и в пользу одних, и в пользу других. Однако при ближайшем рассмотрении оказывается, что они гово-



■ WaxWorks. RPG. Тебя убили. Печально. Останешься лежать с отрезанной башкой или попытаешься еще раз?..



■ Shadow Warrior. 3D action. Можно ли воспринимать свешивающуюся с потолка на веревках Лару Крофт как прикол? — А что, можно воспринимать как-то иначе?..



■ Diablo. Action/RPG. Убившие твоего персонажа монстры, вставши в круг, планомерно и туло избивают уже мертвое тело. Садизм или добавочный стимул к продолжению борьбы?..

рят о разных вещах. Да, я считаю, что реальное насилие и насилие виртуальное различаются слишком сильно, чтобы считать их однородными явлениями. Рассмотрим это поподробнее.

Каковы признаки реального насилия?

Первое: любое насилие означает навязывание другому своих интересов. То есть, например, я хочу, чтобы человек ел грязь. А он, естественно, этого не хочет. Я заставляю его это делать, угрожая оружием. Это насилие.

Есть ли подобное пересечение интересов в виртуальном насилии? Нет, так как интересов у компьютерных противников, строго говоря, нет. Интересы живых существ и "интересы" воображаемых противников — разные вещи. Ведь как мы определяем, чего хочет, например, здоровенный монстр с базуккой? Мы видим изображение здоровенного монстра с базуккой, нацеливающегося на игрока, выпускающего ракету; мы видим, что ракета попала в игрока и количество его HP уменьшилось. Мы знаем, что HP, равное нулю, означает "смерть" игрока. Отсюда мы заключаем, что ЗМСБ (здоровенный монстр с базуккой) хочет нас убить. Логика!

Да. Так или иначе, смысл действий AI (artificial intelligence — искусственный интеллект) почти всегда сводится к тому, чтобы помешать игроку продвинуться дальше в игре. Возникает борьба, некая динамика, интерес. Вот, вкратце, описание игры как таковой. (Тут, конечно, можно возразить, что, мол, возникает пересечение интересов компьютера и игрока... Но насилие над компьютером — увольте. Я же не колочу по системному блоку молотком. Вот это действительно было бы насилие.)

Идем дальше. *Второе:* реальное насилие подразумевает причинение вреда кому-либо. Обратите внимание — кому-либо. В случае с играми — причинение вреда чему-либо. Ведь компьютерные враги большей частью воображаемые. Мы видим изображение врага и, в силу жизненного опыта или с помощью вышеозначенной логики, понимаем, что он — наш враг. Дальше мы следим за его поведением, вступаем с ним в битву, побеждаем и получаем от этого удовлетворение. Или так — вступаем с ним в битву, проигрываем, и это служит нам стимулом для продолжения игры. В конце концов, когда мы таки убиваем ненавистного врага, мы получаем еще больше удовольствия от того, что отомстили за все обиды.

Однако любой нормальный человек понимает, что это игра. Он понимает условность происходящего. А в реальном насилии никакой условности нет. В жизни от "причиненного вреда" объект насилия легко может расстаться с жизнью. В случае с компьютером мы судим о "причинении вреда" лишь по абстрактным формам насилия. Как то: кровь, звуки умирания, неподвижность "убиенного" и так далее. Но по логике неясно, является ли "вредом" уничтожение сил противника. Судя по тому, с каким "энтузиазмом" тот посылает вам на растерзание своих питомцев, он получает от этого удовольствие. Иначе бы он позволил игроку пройти игру от начала до конца без единого выстрела, дав спокойно найти все ключи и посмотреть конечную заставку. Однако в том-то все и дело, что смысл игры заключается не в конечной заставке. Он заключается в том, каким трудом человек достигает поставленной цели, какой бы абстрактной она ни была. Лишь претерпев неимоверные трудности и достигнув конца игры, человек с гордостью стоит на вершине и сознает, как он крут. И даже на этом игра не заканчивается, но об этом ниже.

И, наконец, *третье:* эффект насилия. Результатом реального насилия является, как правило, смерть, увечье, душевная травма. А также боль, злоба и ненависть, порождающие, в свою очередь, еще больше насилия. Результатом виртуального насилия не является ни одно из вышеперечисленного. Только что убитый вами враг преспокойно оживает и как ни в чем не бывало снова скалит на вас зубы, стоит только перезагрузить игру (или DOOM на Nightmare). Виртуальная смерть не фатальна. И в этом ее коренное отличие от настоящей



■ **Mortal Kombat.** Файтинг. Выполняя fatality, Кэно вырывает противнику сердце. Дико жестоко — при отсутствии звуковой карты PC Скрипер орет как резаный, хоть затычки в уши вставляй



■ **Myth.** RTS. Соответственно названию, крови проливается на землю прямо-таки мифическое количество



■ **Primal Rage (демо).** Файтинг. "Во время создания Primal Rage никакое животное не пострадало". И почему после этой фразы разбирает такой смех над всеми ненавистниками насилия?..



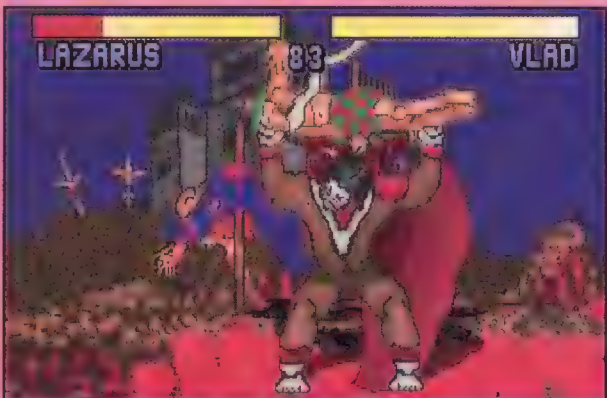
■ **Shadow Warrior.** 3D action. Крови настолько много, что воспринимаешь ее разве что как неотъемлемый элемент окружающей среды



■ Quake 2. 3D action. Очаровашка, вы не находите?..



■ Quarantine. Action. На лобовом стекле — твоя кровь. Нереалистично, зато наглядно



■ Time Slaughter. Наиболее кровавый файтинг на PC за всю историю



■ Rise of the Triad. 3D action. Еще один спрайт погиб насильственной смертью...

смерти. Отличие, которое стирает основания считать данный "вид смерти" злом. Точно также игрок не испытывает злобы к своим врагам, а относится к ним чисто утилитарно. Как, например, охотник (имеется ввиду охотник, живущий охотой, а не убивающий ради развлечения) относится к своим жертвам. И этот пример не случаен.

В жизни есть три случая, когда человек убивает. Первый — когда он убивает, чтобы жить, ради пропитания. Это охотник. Второй — когда он убивает, чтобы его не убили. Это солдат. И, наконец, третий — когда он отнимает чужую жизнь ради личной выгоды. Это убийца. Тот самый, который самый плохой. Конечно, существуют смешанные случаи, но эти три — основные.

К кому же из них ближе всего игрок?

Он убивает ради развлечения. Смерть его жертвы не приносит ему ничего, кроме непосредственно самой смерти. Стало быть, он не убийца.

Он убивает по собственному желанию. Так что он не солдат, который вынужден сражаться.

Не убивать для него означает не играть, то есть не жить. Получается, он убивает, чтобы жить. Виртуальный охотник. Получается так.

Апокалипсис откладывается

Ну вот мы вроде разобрались, чем на самом деле является виртуальное насилие и чем оно отличается от реального. Однако остается еще некое опасение. Не повлечет ли одно за собой другое? Кем, действительно, вырастет паренек, который чуть ли не всю свою сознательную жизнь занимается убийствами, пусть даже и ненастоящими? Ведь виртуальное насилие, при всей своей "безопасности", предполагает некую зрелость для адекватного восприятия его. Зрелости, которой нет у пятилетнего малыша. Ведь для него все то, о чем я тут писал, очевидно. И кто может ручаться за то, что ему не взбрет в голову испробовать свой игровой опыт на реальных предметах? Ведь играя, дети учатся жить, а какой их жизнь будет, если судить по этим играм?

Ну что ж, попробую ответить и на эти вопросы. Прежде всего, "жизнь научит". Да, действительно, от "нынешней молодежи" только и услышишь, что восхищения по поводу того, кто кому круче врезал ногой между глаз и чья пушка убийнее (это касается не только российских детей). Однако это иллюстрирует лишь сферу их интересов, а отнюдь не ценностей. Это так же логично, как и то, что автолюбители говорят больше о запчастях, нежели о том, как ужасно количество людей, погибающих на дорогах. И самый заядлый игроман не станет прыгать с высоты в пятьдесят метров, даже если тысяча часов в DOOM научила его, что это безопасно. Таким образом, экспериментируя, человек находит истину. И очень скоро истина о различиях виртуальной и реальной жизни станет очевидной. Уже годам к двенадцати человек вполне способен адекватно оценивать одно и другое.

Более того, когда перед ним станет выбор между реальным насилием, как путем действия, и его виртуальным отражением, выбор такого человека будет, несомненно, в пользу последнего. Ведь насколько весело и приятно (ну, чего греха таить...) насилие игровое, настолько отвратительно и ужасно насилие реальное.

На раннем этапе развития человеческого общества люди одевались в шкуры, выясняли преимущества жареной пищи над сырой и хаживали с копьями на мамонта. В те времена агрессия и способность к безраздумному насилию были необходимым средством для выживания. Человечество развивалось — но механизмы агрессии, заложенные в нем изначально, сохранялись. Компьютерные игры позволяют применить существующие в человеке разрушительные наклонности в более подходящей для этой сферы, нежели человеческое общество. Убивать не на городских улицах, а на экране монитора, грубо говоря.

Подавлять в себе "демона", гасить в себе разрушительные инстинкты — значит, бороться с собственной природой. Такая борьба заранее обречена на неуспех. И единственным выходом в данной ситуации является выплескивание скапливающейся негативной энергии на условного противника, каковой и предстает в мире гейминга.

И здесь мы подходим к multiplayer'у (multiplayer — очень удачное английское слово, которое, как мне кажется, не передается скучным переводом "многопользовательская игра" и не нуждается в переводе). Multiplayer является еще одной причиной, по которой мы так любим играть в компьютерные игры. Он — это то, чем увлекательна для нас игра после того, как мы вдоволь поплясали на косточках AI. Ведь, помимо общего наслаждения игрой, большим удовольствием для нас является чувство превосходства на компьютерным противником. Но оно не может сравниться с тем сладостным ощущением превосходства над себе подобным, которое дает multiplayer. Там есть, где проявить себя, где удовлетворить свой инстинкт доминирования — никого при этом не убивая, не оставляя голодать и не унижая.

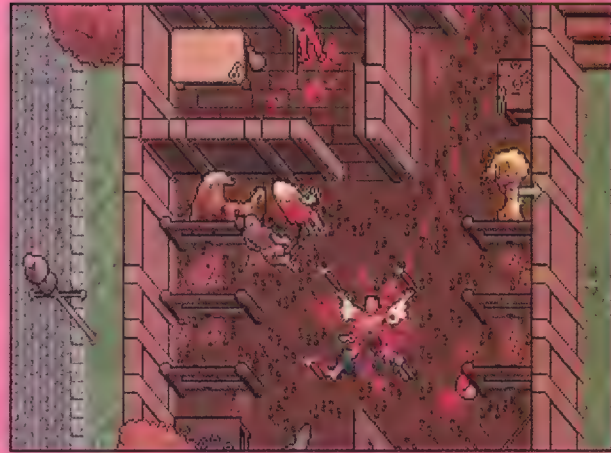
Что же до "общего наслаждения", то это магия игры, которая имеет очень глубокие корни. Так или иначе, но все без исключения нормальные живые существа любят играть. В них есть такой инстинкт (да, я люблю все объяснять инстинктами), "инстинкт интереса", который заставляет нас отыскивать для себя интересные занятия. И в этом плане взрослые и дети равны, так как им одинаково неинтересно то, что неинтересно, и интересно то, что интересно. Различие в том, что взрослые вынуждены заниматься "важными делами", чтобы зарабатывать на проживание, а подрастающее поколение обычно халатничает за счет родителей, что позволяет ему (если забыть про всякие школы и институты) развлекаться с утра до вечера.

"Важные дела" важны лишь постольку, поскольку мы считаем их важными или неважными. Сами по себе они никакие. Так что игра на бирже и игра в Civilization отличаются степенью ответственности, а не степенью интересности. Степень ответственности — вот что так привлекательно в играх. Она там практически нулевая, поэтому играть всегда так легко и приятно.

Ну и наконец, надо развеять иллюзию о том, что насильственные игры "вреднее", чем насильственные фильмы. Поборники бескровия объясняют, что быть участником насилия гораздо хуже, чем быть его наблюдателем. И это верно — в случае с реальным насилием. Но в нашем случае все как раз наоборот. Смотря фильм, в котором *реальные* люди совершают *реальное* насилие, дети берут это себе как модель действия. Они подражают тому, что реально. Любые взрослые для них в какой-то степени авторитетны. И дети учатся действовать как взрослые. А в играх они действуют сами. Странно было бы, если они стали бы подражать сами себе. Поведению в реальной жизни они учатся в реальной жизни. Или у того, что иллюстрирует реальную жизнь. А игры реальную жизнь не иллюстрируют. Они ее копируют, моделируют, искажая и втискивая в свои рамки. Таким образом, дети верят в реальность фильмов, но очень четко осознают условность игр. В общем, вывод очевиден.

Обвиняемый оправдан

Да, вывод. Мы приходим к неким выводам. При постоянно возрастающей роли гейминга в жизни всего человечества можно примерно набросать картину будущего. Быстро и постоянно повышающийся технологический уровень позволяет делать игры все более сложными, привлекающими интересы все более широких кругов (пример Фиделя Кастро, играющего в военные стратегии, о чем-то говорит). В постиндустриальных обществах уже близко то время, когда вся сфера бизнеса может быть такой же легкой, удобной и привлекательной, как нынешние экономические стратегии. И причудливое смешение гейминга и реальной жизни есть то, что ожидает нас в будущем.



■ **Ultima VII. RPG.** Не одним только жанрам action-направления свойственны кровавость и насилие



■ **Carmageddon Splat Pack: Action/Автосимулятор.** Охота на коров и пешеходов — и развлечение, и производственная необходимость



■ **War Gods. 3D файтинг.** Продолжение традиций первого Mortal Kombat: Ahau Kin не только вырывает поверженному противнику сердце, как Кэнно, но и демонстративно пробует его (сердце) на вкус

На этой оптимистической ноте я и заканчиваю, дорогие игроки-романы. Можете зверствовать со спокойной душой. И не обращать внимания на всех тех, кто вопиет против насилия в компьютерных играх.

Ян Масарский aka Plague J. Pestilence

Редакция статьи и подписи к скринам — **Игорь Дарт aka Vader**

по мотивам игровой среды "Веслав Чарадей"

Волох

Дедославль

"...Перстень Крозза был одной из "поющих вещей", оставшихся со времен минувшей эпохи титанов. Однажды, волею судьбы, перстень оказался в Дедославле - и это стало предзнаменованием грядущего падения города..."

...В ту же ночь, привлеченный магией Перстня, в Дедославль проникает разбойник по прозвищу Волох. Его ведет жажда наживы - Перстень ценится в сотни золотых..."

("Сказание о Веславе Чарадее",
поздняя римская копия)

- А вот и ты, дружок...
Да ты как раз впору - как под меня ковали!..

- Ну-ка, положи вещьцу на место! Не по тебе цацка станется!

- Что, воеводичка, не спится?
Нянюшки не нашлось, колыбельку твою покачивать?..

- Так давай, дитятко, я тебя поняну! Укачаю быстро, спать будешь крепко!



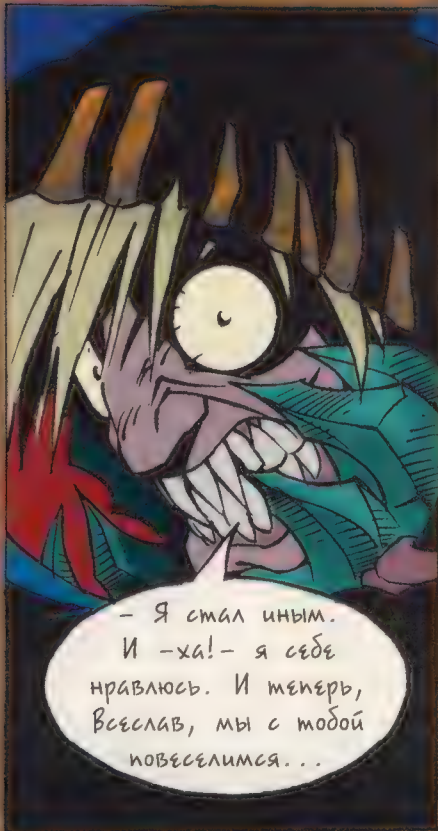
... "И когда упадут капли крови
человечей на перстень, пробудится
сокрытая в нем сила недобрая. И падет
проклятье на того, кто владеет перстнем,
и станем он не тем, кем прежде был..."
("Сага о Перстне Крозза",
песнь седьмая, строки с 12 по 15)







"...Несмотря на происшедшие с ним превращения, разбойники Волоху удалось скрыться в чаще леса, избегнув отправленной за ним десятницей Ярой потопи..." (из донесения воеводы Всеслава)



- Я стал иным.
И -ха!- я себе
наволюсь. И теперь,
Всеслав, мы с тобой
повеселимся...



- Готовь хворост,
воевода, будем с тобой
на пару жечь покойников.
Когда надет Дедославль,
их будет ой как
много...

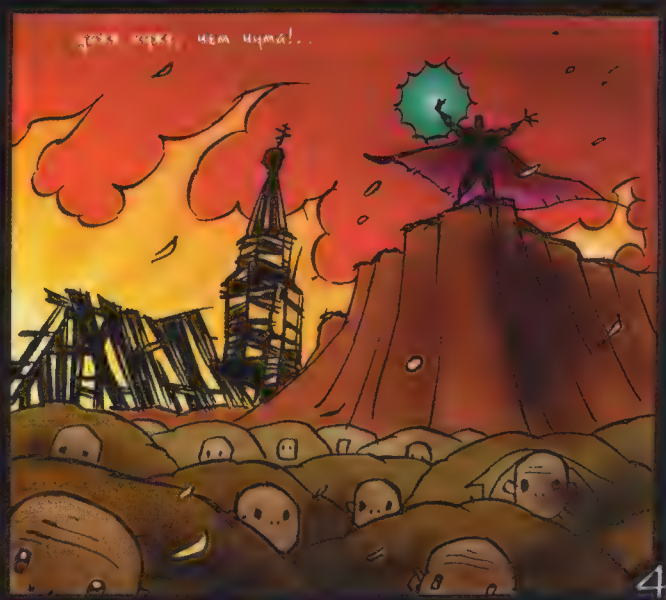


- Всеслав!!!
Скоро... очень скоро...
скорее, чем ты можешь
помыслить... я обращаю твоя
жизнь и тебя самого в
пепел!!!



Утро. Дедославль.
Опочивальня Всеслава

- Яра! Сейчас он -
безмозглое орудие Перстня
Крозза, чудовище, одержимое
разрушением! Его надо найти и
убить - как можно быстрее! -
у него магия превращения, и если
он ее применит... Это будет
распространяться как чума, ...



"В то же утро у Проклятого Кургана произошла роковая встреча Волоха с дождавшейся его возвращения бандой."
(Неизвестный летописец.
"Слово о падении Дедослава")



- Как, колечко прихватил? Стражники, хе-хе, не помешали? Ты покажь колечко-то, коли оно при тебе!

- Долго же ты пропадал, Волох. Где тебя вурдалаки всю ночь носили? Мы уж решили прождать до полудня и без тебя с места сниматься.



- А вы как думали? При мне перстень, при мне! Так что топчите ножи, редятки, - у нас впереди много веселой работы! Но прежде...



- О, проклятье! Похоже, тот, который Драгомил, не соврал. Кольцо и вправду волшебное. Ты глянь, как его перекорачило-то..!

"...и тогда худшие опасения все-слава Чародея начали сбываться."
(Неизвестный летописец.
"Слово о падении Дедослава")





Несколько дней спустя.
На стенах Дедослава.

— Тятя,
а правда ли, что
перстень этот так страшен?
Поговаривают, что тот, кто
его носит, может даже и
мертвецов поднимать, и
другие такие ужасы
творить...



— Еще расска-
зываю, что Всеслав
тому лихоимцу перстень
сам отдал — хотел,
что похитится,
полягетъ.

— Не твоего
ума дело, сопляк!
Ишь, на воеводу напраслину
возводить учинал!.. Да и где
он, твой лихоимец? Сколько не
ищут — он как в воду канул.
Недось, давно как к печенегам
подался, или еще что...



"Волох пришел, когда про него
уже и думать забыли. И был он
нечеловеком, но человеком оста-
вался. И те, кто пришли с ним,
уже людьми не были. Тьма навис-
ла над городом..."
(Слово о падении Дедослава)"

— Знаешь, Всеслав.
Я счастлив, что ты
живешь на этом
свете. Иначе
как бы я смог
убить тебя?

Окончание следует

Лучший в России выбор CD-ROM - около 2000 наименований

Четырехлетний опыт успешной работы

Дилерская сеть, охватывающая более 40 городов

Быстрая, надежная и недорогая курьерская доставка по России

Собственные издательские и локализационные проекты

Оригинальные русскоязычные описания в комплекте с играми

Розничный магазин в самом центре Москвы

Комплектация медиатек для учебных учреждений



ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ

тел.: (095) 928-30-31

факс: (095) 928-75-18

e-mail: root@eltech.izvestia.ru

МАГАЗИН

тел.: (095) 921-77-77

 **ELECTROTECH**
multimedia

ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬУТОР ЛИЦЕНЗИОННЫХ ПРОГРАММ НА CD-ROM
ИГРЫ • ЭНЦИКЛОПЕДИИ • ОБРАЗОВАНИЕ • ДИСКИ РОССИЙСКИХ ИЗДАТЕЛЕЙ • ВИДЕО CD

Приветствую!

Начнем с банальной констатации не нуж-
дающегося ни в какой констатации факта: дан-
ная Почта, не в пример предыдущим, получи-
лась на весьма скромный объем, вольготно
разместившись в пределах жалкой од-
ной-единственной странички. Только не надо
бросаться заявлениями, что Геймер исписал-
ся — такого в ближайшие сто лет, хвала играм,
не предвидится. Причины просты, как божий
день. Так сложилось, что на сегодня говорить
особенно и не о чем, а заливать округу словес-
ною водою мне совершенно не улыбается.
В прошлый раз на обсуждение были вытащены
три основные тематики: Жестокость РС, Игра
в журнале и комикс. Однако ваши мнения пока
еще только начинают стекаться. Соответственно,
покамест говорить тут особо не о чем. Зато
следующая Почта, думаю, мне, выльется
страниц на несколько. Или чуть больше.

Повестка дня на сегодня —

Компьютерно-игровое пиратство,

обсуждение которого уже давно пора под-
водить к логической жирной завершающей
точке. И здесь, имхо, необходимо припомнить
письмо Дмитрия (*****@aragonia.ru), опубли-
кованное в №9 и явившееся единственным, на-
правленным супротив пиратства. Привожу вы-
держку из письма, наиболее точно передающую
суть его позиции по оному вопросу.

"Или — или. Или вы — законопослушный
гражданин и соблюдаете все (даже самые ду-
рацкие) законы, или вы — нарушитель закона и,
значит, заодно со всеми теми, кому не хочется
честно жить."

Сейчас уже есть и другие послания, отнюдь
не в защиту пиратства направленные. Однако
огольного обхаивания нелегальности как-то
незаметно (разве что идет опущение пиратских
русификаций, которые по жизни блещут гру-
зинским акцентом переводчиков, тотальным
незнанием о существовании некоторых букв
в русском алфавите и полупониманием качест-
вом; не все они, конечно, такие, но большинст-
во). Приведу одно из антипиратских посланий.

"[...] Терпеть не могу, когда у тебя в игре то
звук зависнет, то еще чего. Совсем другое дело,
когда у тебя — лицензионная игра, игра доста-
вит много радости, это действительно приятно,
сразу понимаешь, куда ушли деньги.

Знаете, один любопытный момент. Как вы
думаете, зачем большинство игроков покупают
пиратский диск? Экономят деньги? — отчасти,
сознание меняется. Играть? — не совсем! При-
мер: человек покупает левый диск. Игра ему
очень нравится. Что же он делает дальше? Ко-
пит деньги на лицензионный диск с этой же иг-
рой!!! (относится не ко всем, но к большинству)
Вывод: пиратские диски все больше служат для
ознакомления с игрой. Возможно, что в даль-
нейшем они будут выполнять только эту функ-
цию.

И вот меня осенила идея, пришедшая толь-
ко что: вы заявляли, что собираетесь увеличить
объем журнала. Так может быть, если вы будете
освещать больше игр, то станет глупо покупать
левые диски? Может, все в ваших руках? (...) И
может, недавняя ситуация, когда лицензион-
ные диски вообще не покупали, изменилась
из-за появления игровых журналов?"

Filton, Москва

Все терпеть не любят, когда игра виснет на
каждом повороте. Однако ж, при всем моем вя-
щем уважении, говорить об увеличении сбыта
лицензионки и о происходящем постепенно от-

казе от пиратских компакт — ерундина на-
иполнейшая. Компьютеры раскупаются — рас-
тет число игроков — пропорционально ползет
кверху покупание пиратских и лицензионных
гамесов. А игровые журналы скорее пиратство
стимулируют — как же не купить дешевую "бол-
гарию" (на самом деле в Киеве отпечатанную),
когда хочется и на эту, и на ту игрушку хоть одним
глазком взглянуть, а вон ту вообще пропустить
нельзя — все друзья-приятели ее обхаивают,
как же мне не присоединиться, а то стою-мол-
чу, вроде как ее поклонник выгляжу!..

Пиратство к морали не имеет ни малейше-
го отношения, и ваши письма только лишний
раз это подтвердили. Вы можете его ненави-
деть. Презирать. Или стоять на коленях перед
продавцом нелегальщины на Митинском и лить
ему валебольные псалмы. Пиратству от этого не
будет ни горячо, ни холодно. Пиратство — явле-
ние, происходящее из дурацкого российского
нищенства. С самого начала я обещался ска-
зать, под конец дискуссии, о нашем отношении
к пиратству. Видимо, это оно и есть. То, которое
отношение. Мы воспринимаем пиратство как
данность. Не менее того и не более того.

Борьба с пиратством? Коли вам надо, так
боритесь. Возможно, при должной изворотли-
вости вам удастся разогнать пару толкучек, где
вашим компактом за 20 новых рз торгуют.
А зарубить все пиратство руками милиции или
любой другой законности все равно нереально:
оно как революционные поползновения в на-
родных массах — прижали в одном месте, так
они на другое место переползли и осторожнее
стали. Уж чего-чего, а партизанствовать у нас
всякий научен. Кажется, я слышу гневные обви-
нения в том, что вот здесь и прямо сейчас про-
пагандирую пиратство? И мысли такой за ду-
шой не имел. Тем более что всякая моя пропа-
ганда, даже если б таковая и была, всем пира-
там... хммм... до полного поползновения, что на-
зывается.

Пока народ хочет играть в дешевые не-
легально отпечатанные игры, он в них играть
будет. Разве что в подполье уйдет — торговля
из-под полы — по-русски называется. Вообще,
пиратство не отомрет никогда — оно есть во
всех странах, где имеются компы, игры и игро-
ки. Оно может частично трансформироваться
в форму warez, который действительно немно-
гим отличается от демо-версий. И опять же, это
не оправдание warez — просто он относится
к едва ли не наиболее безобидной форме пи-
ратского распространения игр. Когда произой-
дет уменьшение доли пиратской продукции на
душу населения? Когда у названного населения
появятся деньги. Когда появятся? Да как толь-
ко, так сразу. Когда экономический кризис
в стране нашей закончится, или еще чего такое
же произойдет, что на игру в коробке не жалко
деньги потратить будет. Тут, в принципе, можно
распространяться вполне даже долго, — однако
так мне мыслится, что и без моих рассуждений
каждый все прочее сам домыслить сумеет.

И теперь настал черед вернуться к письму
Дмитрия, с которого я в этот раз и начал разго-
вор о пиратстве. Увидев свое письмо в Почте,
Дмитрий прислал некий add-on.

"В прошлом номере 1(9) было опубликова-
но мое письмо против компьютерного пиратст-
ва. Вот небольшое дополнение. По-моему, хо-
роший итог нашей дискуссии (как большинству
"за" пиратство, так и меньшинству "против")
подвела фирма Electronic Arts. Я купил в мага-
зине WING Commander: Prophecy за 150 новых
рублей! И это притом, что все описание — на
русском языке. Пока мы тут разговаривали, на-
шлись люди, решившие от слов перейти к делу.
Чем теперь ответят пираты? И сколько должен
стоять у пиратов диск (в игре 3 диска — по 50

рублей за один лицензионный компакт со све-
жайшей игрой), чтобы люди у них покупали
WCommander? И вообще, выпустили ли его пи-
раты? (Жаль, что я не езжу в Митино!). Так что
спасибо, EA! (и, попутно, Origin — за разработ-
ку)."

Дмитрий, ***@aragonia.ru**

На самом деле пираты Wing Commander:
Prophecy выпустили, опередив лицензионный
вариант где-то на неделю. Ну да не суть сие
важно. Лицензионный WC в России продается
на отлично. И идея не в том, что надо поголовно
снижать цены на все игры, и тогда народ только
коробки покупать и будет. Идея в том, что пи-
ратства как такового не существует вообще.
Есть общественное явление, измеряемое в по-
казателях соотношения цена/получка. И, дума-
ется, на этом глубокомысленном утверждении
дискуссию по компьютерно-игровому пиратст-
ву можно завершить. Погляньте в номере ста-
тью по врезу — в сущности, в ней раскрывает-
ся последняя из сторон данной проблемы, кото-
рую мы еще на свет не вытаскивали.

По поводу прочих поводов

Предвида вопросы, которые замечают
в ваших письмах после того, как данный образ-
чик навигаторского журналоделания окажется
у вас в руках, попытаюсь вкратце обрисовать
пару моментов, данного номера касающихся.

1. Окончание Игры в журнале, как оно
и обещалось, в следующем номере. Подведение
итога по Третьей отсутствует — восьмой №
вышел с сильной типографской задержкой, и
ответы все еще продолжают прибывать не-
скончаемым гуськом. Итоги подведутся в оди-
надцатом номере.

2. А еще мы помышляли объяснить систе-
му рейтингов — собственно, давно пора было
совершить сие нехитрое святодейство. Од-
нако же в итоге всех терзаний пришли к выводу,
что таковая система нас ни к черту не устраи-
вает и, скорее всего, сейчас мы засядем за про-
работку новой системы (кстати, если у кого ка-
кие мысли возникали — не сочтите за грех по-
делиться). Нынче итоговый "игровой интерес"
ставится как среднее арифметическое по про-
чим критериям (при этом если есть оценки по
графике обычной и графике 3Dfx, то они сум-
мируются, делятся на два и учитываются как
единый усредненный критерий). С одной сторо-
ны — вполне даже ничего себе объективно.
С другой — по Heavy Gear и Quake 2 в прошлом
номере у нас в итоге получился полный бред —
элементаризированно говоря, матовато прису-
дили (да еще и ни с того ни с сего подзарезали
по кое-каким критериям). Скажем, Q2 заслу-
живал либо 9 баллов, либо больше. Дали 8.4.
Не то? Не то. А раз не то, то будем меняться.

3. Sorry — но Кроссворд и/или Викторина
по idiotическим причинам дурацкого
характера отсутствуют вновь. На следующем
обещано воплотить в двойном размере. :--)

4. В 3(11) я выделяю себе небольшой ку-
сок какой-нибудь странички внутри Зоны
и сгружаю все свои непочтовые рассуждения
туда, а саму Почту довожу до соответствующих
содержательности ваших писем всеохватных
размеров.

На этом прощаюсь, и предлагаю всем же-
лающим предлагать темы, которые бы вы хоте-
ли увидеть обсужденными на пространствах
Почты, — все предложенные предложения полу-
чат свое воплощение в случае интересности
содержащегося в них предлагаемого.

Встретимся на следующем номере.

**Геймер,
gamer@softhome.net**

Навигатор Игрового Мира

Главный редактор

Иван Самойлов
(aka Денис Давыдов)

Зам. главного редактора

Игорь Бойко

Редактор раздела action и симуляторов

Александр Ланда
(shambler1@hotmail.com)

Редактор раздела стратегий

Петр Давыдов
(pdavydov@ilm.net)

Редактор раздела Guides&Solutions

Жанна Гришина

Редактор раздела Интернет

Игорь Власов aka VIV
(viv@hotmail.com)

Информационный редактор

Андрей Шевченко
(crazy@ilm.net)

Дизайн и верстка

Александр Метельков
Виктор Попов

Коммерческие директора

Сергей Журавский
Али Даутов

Учредитель ООО "Библион"

Москва, 123182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768

E-mail: navigat@aha.ru

FIDO: 2:5020/863.22

Телефоны для
деловых предложений и рекламы:
190-9768, 475-4917

Редакция благодарит всех,
кто оказал помощь в работе над номером.
И особое спасибо – Russian Gaming World за
содействие в подборе
информационных материалов.

Антивирусное обеспечение –
АО "ДиалогНаука".
Чтение нечитабельной E-mail –
АО "Арама", программа Mail Reader.

Доступ в Интернет – компании
Zenon N.S.P. (www.aha.ru) и
Internet Service Provider ILM (www.ilm.net).

При подготовке номера использовались игры,
предоставленные компаниями
ElectroTECH Multimedia и
Multimedia Service.

При перепечатке любых материалов
настоящего издания ссылка на
"Навигатор Игрового Мира" обязательна.
Мнение редакции может не совпадать
с мнением авторов.

Журнал зарегистрирован
в Министерстве печати РФ.
Свидетельство о регистрации №016029
от 28 апреля 1997 г.

Отпечатано в типографии VILSPA, Вильнюс
Тираж 30 000 экз.

© ООО "Библион", 1997

Реклама в номере:

1С	53
Альтервест	13, 14
АМБЕР	7
Мультимедиа Сервис	3 стр. обл.
Русский Стил	2 стр. обл., 75
Auric Vision	4 стр. обл., 147
ElectroTECH Multimedia	206
ILM	133
Defender	141
Megatrade	2
Zenon N.S.P.	127

Список фирм, где вы всегда можете приобрести "Навигатор Игрового Мира":

Москва

- Фирма "Логос-М" т. 974-2131
- Фирма "Ода" 974-2132
- Фирма "Глобус" т. 240-7405
- Фирма "Возрождение" т. 915-5764
- Фирма "Метропресс" т. 270-0703
- Фирма "Метрополитеновец" т. 277-8352
- ООО "Артис", т. 158-9754
- ИТ-Агентство тел. 208-8239
- Киоски фирмы "Центр-Пресса"
- Киоски фирмы "Пресса для всех"
- Фирма "БУКА" Каширское шоссе д.1 к.2
- Магазин "Электротех-мультимедиа" ул. Маросейка д.6/8
- Магазин "Библио-Глобус" ул. Мясницкая д.6
- Магазин фирмы "Аэртон", ул. Пятницкая д.59
- Магазин "Дом технической книги" Ленинский пр-т. д.40
- Магазин "Московский Дом книги" ул. Новый Арбат д.8
- Магазин фирмы "Тигрис" Ленинский пр-т. д.87/1
- Магазин фирмы "ЛАНК Технолоджиз" пр-т. Мира д.176
- Фирма "Московский Центр компьютерных технологий" Ленинградский пр-т. д.44
- Фирма "ЮНИВЕР Компани", ВВЦ павильон "Вычислительная техника"
- Фирма "ЮНИВЕР Компани", отдел программного обеспечения, ул. Новый Арбат, д.8 "Московский Дом книги", 2 этаж
- "Московский компьютерный центр "Computer Land" Кутузовский пр-т. д.8
- Магазин "СОЮЗ" ул. Старый Арбат д.6/2 (м. "Арбатская")
- Магазин "СОЮЗ" ул. Дмитровское шоссе д.43 (м. "Петровско-Разумовская")
- Магазин "СОЮЗ" Ленинградский пр-т. д.33А (м. "Динамо")
- Магазин "СОЮЗ" пр-т. Вернадского д.86 стр. 2 (м. "Юго-Западная")
- Магазин "СОЮЗ" Мичуринский пр-т д.44А (м. "Проспект Вернадского")

Санкт-Петербург

- Фирма "Метропресс" т. (812) 316-5849
- Фирма "Диалект"

Алма-Ата

- МЧП "ПИК" ул. Гоголя 39, оф. 311 т. (3272) 63-3884

Архангельск

- ООО "Пресса" 163045 ул. Вологодская, 39 т. (8182) 43-4564

Владивосток

- Фирма "V&V", Ул. Суханова 3, каб 8 т./ф. (4232) 26-7992

Воронеж

- ООО "Селекта" (Мультимедиа) т. (0732) 77-9897

Ижевск

- Ольга Ключинских т. (3412) 30-6174

Иркутск

- ООО Агентство "Сегодня-Пресс-Байкал" ул. Октябрьской революции д.11Б т. (3952) 28-1952

Казань

- ПО "Прогресс" ул. Пушкина, 38 т. (8432) 38-4815

Кемерово

- ТОО "Надежда" т. (3842) 51-37-11
- ООО "Орт-Трейд", ул. Мичурина 43, оф.38, т. (3842) 213411, 213256

Краснодар

- Александр Долженко т. (8612) 52-8669
- ООО "СОФТ" ул. Старокубанская, 118, офис 212 т. / факс (8612) 31-7147

Красноярск

- ТОО "ЛАСКА LTD" т. (3912) 27-2324

Мурманск

- ООО Агентство "КП Арктика" 183038 ул. Коммуны, 18 т. (8152) 57-3504

Нижний Тагил

- Компьютерный салон т. (3435) 22-0260

Новосибирск

- Фирма "СТАРКОМ" т. (3832) 77-0193

Самара

- Фирма "Computer-Service" Московское шоссе 1-411 38-7595

Хабаровск

- ООО "Дальпромторг" т. (4212) 39-2555

Челябинск

- ООО ПКФ "КЛИО" пр. Ленина, 64 т. (3512) 65-2029
- ООО "Азбука", пр-т Ленина, д.45 (3512) 66-6221

Украина, Киев

- Алексей Бойко, "Библион-Киев" т. (044) 213-0202 (пн.-сб. 09:00-21:00)
- E-mail: alex@simple.pp.kiev.ua, пейджер (044) 224-5017, 229-6054 аб. 6768

Украина, Крым

- Виктор Малов г. Евпатория т. (065-69) 5-20-85
- E-mail: malov@naif.berc.rssi.ru

Белоруссия, Минск

- ЗАО "Бел. КП-Пресс" 220053 ул. Чапаева, д.5 ком. 408 т. (0172) 36-3305

MULTIMEDIA SERVICE

мультимедийные
компьютеры
любой
конфигурации
и
назначения



YAMAHA SW-60XG



175\$

YAMAHA DB-50XG



135\$

Gravis UltraSound Plug & Play



95\$

Turtle Beach Systems
MultiSound Pinnacle



510\$

Turtle Beach Systems
MultiSound Fiji



330\$

Turtle Beach Systems
Tropéz Plus



165\$

Advanced Gravis UltraSound Plug & Play Pro 105\$
Creative Labs SoundBlaster AWE-64 95\$
ESS 1868 3D 25\$



65\$



80\$



85\$



125\$

YAMAHA YST-M7

YAMAHA YST-M15

YAMAHA YST-M20

YAMAHA YST-MSW10



60\$



95\$



40\$



40\$

Logitech
Wingman Extreme

Gravis Firebird 2

Gravis Blackhawk

Gravis GamePad Pro

890\$



FATAR
StudioLogic 880

695\$



FATAR StudioLogic 760

370\$

FATAR StudioLogic 161

QUICKSHOT MIDI Composer 130\$
TARGET Sound-Line TRG-MK-149 145\$
Trust Multimedia Music Maker Professional 105\$



КОМПЬЮТЕРЫ

КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ

АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ

CD РЕКОРДЕРЫ

ДЖОЙСТИКИ

MIDI КЛАВИАТУРЫ

АКСЕССУАРЫ

CD-ROM ИГРЫ

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

*Сегодня,
когда Вы изучаете эту рекламу,
цены уже понизились!*

Приглашаем к сотрудничеству
московских и региональных дилеров.

Гибкая система работы: продажа
крупным и мелким (от 5 ед.) оптом по
выгодным для Вас ценам.

При покупке на сумму более 1 500\$
действует накопительная скидка.

Практика обмена с доплатой ранее
приобретенного оборудования
на более современное.

Вниманию разработчиков!

Производим анализ и
финансирование игровых и
мультимедиа проектов на любой
стадии разработки.

Приглашаем к сотрудничеству
программистов и художников,
владеющих навыками трехмерной
анимации.

109068, Москва,
ул. Велозаводская, д. 4, офис 201
(с 10 до 19 кроме воскресенья)

Тел/факс: (095) 275-6701, 275-2431
E-mail: mmserv@postman.ru
www.postman.ru/~mmserv

TRIG

ОТВЯЗНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ



НЕВИДАННАЯ
★ ГРАФИКА И
АНИМАЦИЯ

★ НЕСЛЫХАННАЯ
МУЗЫКА

★ НЕ ПО-ДЕТСКИ
ОЦИФРОВАННЫЕ
ВИДЕО И ЗВУК

★ ЛЕЧЕБНЫЕ
МИНИ-ИГРЫ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

- Windows® 95
- Коврик для мыши
- 100% компьютер совместимое устройство (как минимум с PENTIUM® 75MHz и с монитором)
- 16 MB RAM
- 4х-скоростная подставка под кофе
- SVGA (640x480 HiColor или 256 цветов)
- Windows® совместимая звуковая карта
- Хотя бы небольшое количество головного мозга



ИЗВРАЩЁННОЕ
ПРИКЛЮЧЕНИЕ
НА ДВУХ CD!

...когда над миром сгущаются силы Зла, когда Темное Братство лелеет свои зловещные планы, когда канализационные монстры прячутся за каждым углом, а мужи устраивают злодейские налеты на твою яичницу, когда факсы рыгают на пролетающих мимо жаренных куриц, а вуайеризм проникает во все подозрительные трубы и всего несколько дьявольских заклинаний могут погубить весь мир...

... только секретный агент Гэри способен вступить в смертельную схватку с Сатаной, несмотря на то, что он в отпуске...

Телефоны для дистрибьюторов: (095) 156-67-84, 156-67-89

